

SIMULACRA LAPTOP

(Kajian Post-modern Komunitas Masyarakat Maya

Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop)



Disusun Oleh :

PUTRI DWI ADHITYA

D 0306008

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jurusan Sosiologi

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2010

PERSETUJUAN

Telah Disetujui Untuk Dipertahankan di Hadapan Panitia Ujian Skripsi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Pembimbing

Drs. Th. Aquinas Gutama

NIP : 1956609 11 198602 1 001

PENGESAHAN

Telah Disetujui dan Diujikan Oleh Panitia Penguji Skripsi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Hari :

Tanggal :

Penguji :

Ketua

1. Dr. Drajat Tri Kartono, M.Si

NIP. 19660112 199003 1 002 (.....)

Sekretaris

2. Drs. Argyo Demartoto, M.Si

NIP. 19650825 199203 1 003 (.....)

Penguji

3. Drs. Th. Aquinas Gutama

NIP. 19560911 198602 1 001 (.....)

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Dekan

Drs. H. Supriyadi SN, SU

NIP. 195301 28 198103 1 001

MOTTO

*Sesungguhnya Allah Tidak Akan Merubah Nasib Suatu Kaum Kecuali Itu Sendiri
Yang Akan Mengubah Nasibnya (Q.S Ar-Ra'ad : 11)*

*Tinggalkanlah Kesenangan Yang Menghalangi Pencapaian Kecemerlangan Hidup
Yang Diidamkan. Dan Berhati-hatilah, Karena Beberapa Kesenangan Adalah Cara
Gembira Menuju Kegagalan (Mario Teguh)*

*Our Problems Are Man-Made, Therefore They May Be Solved By Man. No Problem of
Human Destiny Is Beyond Human Beings (John F. Kennedy)*

*Sukses Adalah Sebuah Pencapaian, Akan tetapi Dibalik Sebuah Sukses Adalah
Sebuah Perjuangan Tiada Henti (Putri Dwi Adhitya)*

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan diri, kupersembahkan Skripsi ini kepada :

- ❖ Almarhum Ayahku “Udji Santoso” tercinta dan tersayang yang selalu menjadi inspirasiku.
- ❖ Ibuku “Siti Cholia” tercinta dan tersayang yang telah memberikan do’a dan semangat serta kasih sayang yang tulus.
- ❖ Kakaku “Unggul dan Retno” dan Adikku “Rio” tersayang yang selalu memberi semangat.
- ❖ Budhe dan pakhhe tersayang yang selalu memberikan do’a dan semangat.
- ❖ Sahabat-sahabatku tersayang dan terbaik Desta, Liedha, Dila, Lina, Heni, Rizal yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
- ❖ Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Simulacra Laptop (Kajian Post-modern Komunikasi Dunia Maya Pengguna Laptop Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNS)”. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pada kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat bapak Drs. Th. Aquinas Gutama selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Dalam kesempatan ini pula, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Supriyadi SN, SU selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ibu Dra. Hj. Trisni Utami, M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Much. Rosyid Ridlo S.Ag selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan bagi penulis selama belajar di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Seluruh dosen pengajar yang telah begitu banyak membekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Seluruh staf dan karyawan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

6. Seluruh informan beserta semua pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.
7. Almarhum Ayahku “Udji Santoso”, yang selalu menjadi inspirasi bagi penulis.
8. Ibuku “Siti Cholia”, yang telah memberikan do’a dan memberi semangat kepada penulis.
9. Kakakku “Unggul dan Retno” serta Adikku “Rio”, yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
10. Budhe “Sri Redjeki”, yang telah membantu penulis sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan sampai kebangku perkuliahan, serta do’a dan semangat bagi penulis.
11. Sahabatku tersayang Desta, Liedha, Dila, Lina, Heni, Rizal yang selalu ada disetiap suasana serta semangat yang diberikan bagi penulis.
12. Keluarga besar Sosiologi angkatan 2006 yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebersamaanya selama ini.

Akhirnya semoga Allah SWT membalas budi baik dan amal mereka yang tiada tara dan anugerah yang berlipat ganda atas jasa yang tiada ternilai harganya. Penulis mengakui bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Namun, besar harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv

HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Tinjauan Pustaka	9
1. Landasan Teori	9
2. Konsep-konsep Penelitian.....	17
F. Kerangka Berfikir	24
G. Definisi Konseptual	27
1. Simulacra	27
2. Laptop	27
3. Komunikasi	28
4. Komunikasi Dunia Maya	29
5. Mahasiswa	30
H. Metodologi Penelitian	31
1. Jenis Penelitian	31
2. Lokasi Penelitian	31

3. Sumber Data	31
4. Teknik Pengumpulan Data	32
5. Teknik Pengambilan Sampel	34
6. Validitas Data	35
7. Teknik Analisis Data	36
 BAB II DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	 39
A. Sejarah Perkembangan FISIP UNS.....	39
B. Visi, Misi dan Tujuan FISIP UNS	46
C. Susunan Organisasi FISIP UNS	48
 BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 63
A. Hasil Penelitian	63
1. Profil Informan.....	63
2. Pandangan Informan Tentang Komunikasi Dunia Maya Pada Ruang Lingkup Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNS.....	69
B. Pembahasan	113
1. Komunikasi Dunia Maya Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop.....	115
2. Sisi Positif Komunikasi Dunia Maya.....	121
3. Sisi Negatif Komunikasi Dunia Maya.....	123
 BAB IV PENUTUP	 126

A. KESIMPULAN	126
B. IMPLIKASI.....	129
1. Implikasi Teoritis	129
2. Implikasi Metodologis	132
3. Implikasi Empiris.....	134
C. SARAN	136

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 2. Triangulasi Data.....	36
Bagan 3. Model Analisa Interaktif.....	38

DAFTAR MATRIKS

Matriks 1. Profil Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop.....	69
Matriks 2. Manfaat Laptop Bagi Mahasiswa FISIP UNS.....	73
Matriks 3. Manfaat Dunia Maya Bagi Mahasiswa FISIP UNS.....	75
Matriks 4. Intensitas Mahasiswa FISIP UNS Mengakses Komunikasi Dunia Maya Di Area Hotspot FISIP UNS.....	79
Matriks 5. Akses Mahasiswa FISIP UNS Terhadap Jejaring Sosial Pertemanan Komunikasi Dunia Maya.....	83
Matriks 6. Aktivitas Mahasiswa FISIP UNS Pertemanan	

Komunikasi Dunia Maya.....	87
Matriks 7. Komunitas-komunitas Pada Komunikasi Dunia Maya.....	90
Matriks 8. Kelanjutan Hubungan Pertemanan Pada Komunikasi DuniaMaya Di Dalam Dunia Nyata.....	93
Matriks 9. Keuntungan Komunikasi Dunia Maya.....	95
Matriks 10. Komunikasi Dunia Maya Sebagai Media Mengembangkan Bakat Menulis Dan Sumber Informasi.....	98
Matriks 11. Komunikasi Dunia Maya Menjadi Peluang Bisnis.....	102
Matriks 12. Kerugian Komunikasi Dunia Maya Terhadap Efektivitas Waktu.....	107
Matriks 13. Kejahatan Pada DuniaMaya.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jurusan Dan Program Studi Di FISIP UNS.....	53
Tabel 2. Jumlah Dosen FISIP UNS Berdasarkan Jurusan Tahun 2009	57
Tabel 3. Rekapitulasi Data Buku Tahun 2009.....	60
Tabel 4. Data mahasiswa FISIP UNS Tahun 2005-2009.....	62

ABSTRAK

PUTRI DWI ADHITYA, 2010, D0306008. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. SIMULACRA LAPTOP (KAJIAN POST-MODERN KOMUNITAS MASYARKAT MAYA DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNS PENGGUNA LAPTOP).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam mengakses internet terutama komunikasi dunia maya, mengetahui Mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam berkomunikasi di dunia maya serta mengetahui hubungan pertemanan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam komunikasi dunia maya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini Mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop sebagai informan. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara mendalam, observasi berperan dan dokumentasi, sedangkan pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Analisa data yang digunakan adalah analisa interaktif yang meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dunia maya yang diakses mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop merupakan hal yang semu atau tidak nyata, mereka berkomunikasi dan menjalin pertemanan pada ruang semu. Akses jejaring sosial Facebook dalam berkomunikasi di dunia maya, merupakan salah satu akses internet yang banyak digemari mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Dipandang dari segi sosial, jejaring sosial Facebook sangat bermanfaat untuk menjalin hubungan pertemanan, baik itu teman lama maupun teman baru.

Dalam jejaring sosial komunikasi dunia maya mereka dapat mencurahkan perasaan atau berbagi cerita dengan teman pada jejaring tersebut. Selain itu juga dalam jejaring sosial ini juga dapat membuka peluang usaha, mengembangkan bakat menulis dan lain sebagainya. Disamping itu ada kerugian yang diakibatkan oleh adanya komunikasi dunia maya yaitu; efektivitas waktu yang dialami oleh mahasiswa FISIP

UNS pengguna laptop, serta adanya kejahatan pada dunia maya yang dialami oleh beberapa informan yaitu mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Untuk meminimalisir baiknya selalu berhati-hati dan selektif terhadap teman komunikasi dunia maya agar tidak terjadi tindak kejahatan pada komunikasi dunia maya seperti penghasutan maupun pembajakan akun jejaring sosial komunikasi dunia maya.

ABSTRACT

PUTRI DWI ADHITYA, 2010, D0306008. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. SIMULACRA LAPTOP (KAJIAN POST-MODERN KOMUNITAS MASYARKAT MAYA DI KALANGAN MAHASISWA FISIP UNS PENGGUNA LAPTOP).

The purpose of this research is to determine a student of FISIP UNS as a laptop users accessing the Internet primarily cyberspace communication, to determine students of FISIP UNS as a laptop users in the virtual world to communicate and to determine the friendship of students FISIP UNS as a laptop users in the virtual world of communication.

This research is a qualitative descriptive research. The informants in this research are the student of FISIP UNS as laptop users. The data collection techniques through in-depth interviews, observation of a role and documentation, whereas sampling of research conducted with a "*purposive sampling*" technique. The data analysis is interactive analysis includes data reduction, data display, and conclusion.

The results showed that the virtual world of communication which accessed by student of FISIP UNS as a laptop users are false or not real, they communicate and made a friendship in unreal space. In the social networking Facebook access the communication in the virtual world is one of popular internet accesses in the student of FISIP UNS as laptop users. In view of social side, social networking Facebook is very useful to establish relations of friendship, either new friends or old friends.

In the social networking the communication of virtual world, they can fall out their feelings or share stories with friends on these social networks. In the other hand the social networking also open an opportunities business; develop a talent of writing and many others. Besides, there are the weakness of the existence of the virtual world of communication, i.e.: affectivities time experienced by students of FISIP UNS as a laptop users, and the virtual world crime experienced by some informants that are student of FISIP UNS as a laptop users. To minimize the virtual world crime, should be careful and selective to a friend of virtual world communication in order to avoid the crime in the virtual world of communication such as incite or hijacking account of social networking in virtual world communication.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modernisasi merupakan [perubahan](#)-perubahan [masyarakat](#) yang bergerak dari keadaan yang tradisional atau dari masyarakat pra modern menuju kepada suatu masyarakat yang modern. Menurut Giddens kehidupan modern adalah sebuah “dunia yang tak terkendali” (*runway world*) dengan langkah, cakupan, dan kedalaman perubahan yang jauh lebih besar dibandingkan dengan sistem yang sebelumnya (Ritzer dan Goodman, 2004: 553).

Anthony Giddens memandang bahwa modernitas sebagai sebuah panser raksasa (*juggernaut*) yang menawarkan sejumlah keuntungan, tetapi juga memunculkan berbagai ancaman bahaya. Diantara bahaya yang ditekankan Giddens adalah risiko yang berkaitan dengan gerakan panser raksasa modern. Gagasan ini tampak aneh karena kita sebagai masyarakat modern selalu memandang dan memikirkan sesuatu yang modern itu sebagai perkembangan yang paling akhir, yang paling baru. Namun, tidak demikian dalam beberapa dekade terakhir dan dalam bidang yang berbeda (kesenian, arsitektur, sastra, dan sebagainya) telah terjadi sederetan perkembangan yang dianggap pakar sebagai fenomena post-modern, implikasinya tidak hanya berarti fenomena post-modern itu muncul setelah periode modern, akan tetapi juga ada masalah dengan modernitas yang terjadi di suatu masyarakat. Dalam suatu modernitas pun melahirkan pemahaman tentang dimensi ideologis realitas yakni keyakinan baru

muncul, sedangkan kenyataan atau nalar tidak lagi diyakini dapat membawa manusia dalam suatu realitas sejati. Realitas telah diputar balikkan oleh kesadaran sosial yang semu (Piliang, 2004: 35).

Anthony Giddens mendefinisikan postmodernisme sebagai suatu fenomena baru dalam sastra, musik, dan kesenian pada umumnya. Berbeda dengan postmodernisme, fragmentasi negara dan manusia ke dalam unit-unit yang lebih kecil dan berorientasi pada persamaan gender, hobi, serta etnik didefinisikan sebagai postmodernitas. Prinsip-prinsip kesenangan dan hedonis lebih diutamakan daripada etos kerja yang berdisiplin, hemat serta anti-kemalasan. Giddens menyebutnya dengan istilah *radicalized modernity*. Dalam perspektif posmo(modernitas), dunia dilihat sebagai pluralistik (<http://mahasiswalagibelajar.blogspot.com>).

Postmodernisme sudah masuk dalam tatanan pola perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat Indonesia terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Makassar termasuk diantaranya kota Surakarta. Hal ini dapat terlihat dari pola perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat yang beralih dari kehidupan masyarakat tradisional menuju ke kehidupan yang modern. Postmodernisme dapat kita lihat dari meningkatnya perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat di Indonesia. Tidak dapat dipungkiri kehidupan masyarakat modern telah merubah sistem yang ada pada masyarakat sebelumnya. Seiring dengan perubahan sistem yang ada di masyarakat tersebut berkembang pula teknologi tanpa batas yang banyak diciptakan oleh banyak ilmuwan di dunia.

Teknologi sebagai salah satu perkembangan peradaban dan kebudayaan yang tidak dapat dihindari untuk terus berkembang seiring dengan kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi tidak mengenal usia dan tempat. Di Indonesia atau dibelahan dunia manapun akan merasakan perkembangan teknologi. Teknologi muncul sebagai suatu solusi menyelesaikan masalah. Dengan adanya teknologi manusia mengharapkan dapat menyelesaikan setiap masalah. Teknologi juga harus diiringi dengan perkembangan pendidikan dan pengetahuan, agar dalam menggunakan teknologi tidak secara berlebihan. Namun, sayang perkembangan teknologi tersebut tidak dapat ditahan atau dihentikan sejenak bagi mereka yang belum siap menghadapi perkembangan teknologi tersebut, bahkan muncul wacana “tertinggal jaman” bagi masyarakat yang belum siap menerima perkembangan teknologi.

Kebudayaan industri menyamarkan jarak antara fakta dan informasi, antara informasi dan entertainment, antara entertainment dan akses-akses politik. Masyarakat tidak sadar akan pengaruh simulasi dan tanda (*signs/simulacra*), hal ini membuat masyarakat lebih berani dan ingin mencoba hal yang baru yang ditawarkan oleh keadaan simulasi seperti membeli, memilih, dan bekerja. Menurut Jean Baudrillard mekanisme sistem konsumsi pada dasarnya berangkat dari sistem nilai-tanda dan nilai-simbol, dan bukan karena kebutuhan atau hasrat mendapat kenikmatan. Dengan pernyataan ini Baudrillard sama sekali tidak bermaksud memungkiri pentingnya kebutuhan. Namun, beliau hanya ingin mengatakan bahwa dalam masyarakat konsumen, konsumsi sebagai sistem pemaknaan tidak lagi diatur oleh faktor kebutuhan atau hasrat mendapat

kenikmatan, tetapi oleh seperangkat hasrat untuk mendapatkan kehormatan, prestise, status dan bahkan identitas melalui sebuah mekanisme penandaan Individu menerima identitas mereka dalam hubungannya dengan orang lain bukan dari siapa dan apa yang dilakukannya, akan tetapi dari tanda dan makna yang mereka konsumsi, miliki dan tampilkan dalam interaksi sosial. (Baudrillard, 1970: 47).

Produk-produk hasil perkembangan teknologi diciptakan di sejumlah negara dan dipublikasikan ke pasar dunia. Namun yang terjadi di lapangan tidak sepenuhnya sesuai dengan tujuan awal penciptaan dan pemasaran produk teknologi. Perkembangan teknologi diawali dari perkembangan teknologi komunikasi, dengan adanya telepon, telegram, faksimile, dan komputer yang kemudian berkembang lagi menjadi laptop.

Dewasa ini penggunaan komputer dalam bekerja sangat membantu dan memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Penggunaan komputer sudah merambah semua lapisan masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi pengguna komputer beralih pada penggunaan laptop. Hal ini dikarenakan laptop sifatnya lebih fleksibel dan *fashionable*. Pasar terbesarnya adalah kalangan profesional muda, pelajar terutama mahasiswa.

Namun, tidak dapat dipungkiri keberadaan sebuah laptop tentu akan sangat berguna bagi kalangan yang mempunyai mobilitas tinggi sehingga pengguna laptop dapat melakukan aktivitas atau menyelesaikan pekerjaannya setiap saat. Spesifikasinya juga disesuaikan dengan kebutuhan orang tersebut. Hal ini juga terlihat pada sebagian besar mahasiswa FISIP UNS yang memiliki laptop.

Laptop yang cenderung praktis dan memiliki fasilitas *Wi-Fi* (*Wireless Fidelity*) dapat memudahkan sebagian mahasiswa dalam mengakses internet. Fasilitas *Wi-Fi* ini merupakan fasilitas koneksi tanpa kabel seperti handphone dengan mempergunakan teknologi radio sehingga pemakainya dapat mentransfer data dengan cepat dan aman. Bahkan *Wi-Fi* telah menjadi kebutuhan dasar gaya hidup baru masyarakat informasi, yang mana *Wi-Fi* adalah satu standar *wireless networking* tanpa kabel yang hanya dengan komponen yang sesuai dapat terkoneksi ke jaringan internet (Kuntoro, 2005: 1).

Fasilitas ini memiliki manfaat yang menguntungkan bagi pengguna laptop terutama bagi mahasiswa FISIP UNS, sebab mereka dapat mengakses internet dengan mudah tanpa harus datang ke warnet (Warung Internet). Dengan berkembangnya cakupan kajian komunikasi dan informasi, maka objek kajian komunikasi tidak hanya terbatas pada pers yang menyangkut dengan media komunikasi massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi dan film. Namun, dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, tidak perlu lagi kesulitan dalam memperolehnya komunikasi dan informasi dapat diperoleh dari akses internet (*international networking / interconnected network*).

Teknologi komunikasi dan informasi merupakan salah satu sendi kehidupan manusia modern yang berkembang dengan sangat cepat. Komunikasi merupakan suatu penyampaian pesan atau kabar berita dari satu orang ke orang lain. Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman, baik secara lisan, tulis, langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain.

Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut. Namun, dewasa ini dengan berkembangnya teknologi seperti laptop maka komunikasi seseorang akan semakin beragam dan meluas.

Komunikasi melalui laptop dengan memanfaatkan fasilitas *Wi-Fi* dapat memudahkan pengguna laptop dalam mengakses internet. Akses internet (*international networking / interconnected network*) ini bukan hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi untuk memperoleh informasi-informasi. Komunikasi tatap muka kini perlahan mulai digantikan oleh komunikasi tatap layar atau sering disebut dengan komunikasi dunia maya atau komunikasi virtual. Komunikasi dunia maya ini dapat berawal dari chatting, kemudian bertukar identitas melalui situs jejaring sosial lain seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya).

Proses interaksi sosial penyampaian dan penerimaan pesan melalui dunia maya dapat memanfaatkan media laptop yang memiliki fasilitas *Wi-Fi*. Tidak jarang seorang pengguna laptop yang mengakses internet menemukan dan berkenalan dengan banyak teman-teman baru melalui komunikasi dunia maya. Namun tidak jarang pula suatu interaksi sosial tersebut hanya sebatas interaksi sosial melalui dunia maya. Adakalanya interaksi sosial melalui komunikasi dunia maya seperti (melalui e-mail, milis, facebook, friendster, twitter, chat dan sebagainya) yang berlangsung intensif dan menyenangkan dapat juga berlanjut ke dunia nyata.

Pada komunikasi dunia maya media yang digunakan adalah laptop, baik hardware maupun software. Dunia maya atau dunia virtual merupakan jaringan informasi elektronik yang mendunia yang terjadi karena adanya teknologi Internet (*international networking / interconnected network*). Kesalingterhubungan secara global antara dua laptop atau lebih, dapat mencapai jutaan jaringan lain, sehingga dapat bertukar informasi, dan berkomunikasi antara laptop satu dengan yang lainnya. Antara laptop satu dengan yang lainnya dapat berkomunikasi, saling berkirim atau bertukar informasi atau pesan. Semakin luasnya jaringan ini, maka semakin banyak interaksi sosial oleh seseorang melalui dunia maya. Hal ini juga dapat kita lihat pada mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop yang juga berinteraksi dengan seseorang di dunia maya serta dalam mendapatkan informasi melalui akses internet. Akses internet yang dilakukan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop ini didukung pula dengan disediakan area hotspot khusus mahasiswa di lingkungan kampus FISIP UNS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka muncul perumusan masalah yang harus dipecahkan. Adapun perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

“Bagaimana mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam berkomunikasi di dunia maya?”

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam mengakses internet terutama komunikasi dunia maya.
2. Mengetahui mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam berkomunikasi di dunia maya.
3. Mengetahui hubungan pertemanan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam komunikasi dunia maya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat penulis peroleh dari penelitian ini adalah :

1. Memperluas wawasan baru tentang inovasi teknologi melalui akses internet dengan menggunakan laptop di kalangan mahasiswa FISIP UNS.
2. Menambah pengetahuan tentang komunikasi di dunia maya oleh pengguna laptop di kalangan mahasiswa FISIP UNS.

E. Tinjauan Pustaka

1. Landasan Teori

Menurut Pitirim Sorokin, sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari :

- a. Hubungan dan pengaruh timbal-balik antara aneka macam gejala-gejala sosial (misalnya antara gejala ekonomi dengan agama; keluarga dengan moral; hukum dengan ekonomi; gerak masyarakat dengan politik dan sebagainya);
 - b. Hubungan dan pengaruh timbal-balik antara gejala sosial dengan gejala-gejala non-sosial (misalnya gejala geografis, biologis, dan sebagainya);
 - c. Ciri-ciri umum semua jenis gejala sosial
- (Soekanto, 2005: 19).

Sedangkan menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi, Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial termasuk perubahan-perubahan sosial. Struktur sosial adalah keseluruhan jalinan antara unsur-unsur sosial yang pokok, yaitu kaidah-kaidah sosial (norma-norma sosial), lembaga-lembaga sosial, kelompok-kelompok serta lapisan-lapisan sosial. Proses sosial (interaksi sosial) adalah pengaruh timbal balik antara pelbagai segi kehidupan bersama, contoh segi agama dengan segi ekonomi. Salah satu proses sosial yang bersifat tersendiri ialah dalam hal terjadinya perubahan-perubahan dalam struktur sosial (Soekanto, 2005 : 20).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk di dalamnya perubahan-perubahan sosial. Objek yang dipelajari Sosiologi adalah

masyarakat berupa hubungan antar hubungan dan proses-proses yang terjadi dalam masyarakat tersebut. Proses-proses sosial yang terjadi adalah bentuk umum dari interaksi sosial yang menjadi dasar adanya aktivitas sosial yang dinamis antara manusia dalam kelompok manusia itu. Dapat pula dikatakan bahwa Sosiologi bukan hanya dapat diterapkan pada masyarakat nyata saja, akan tetapi juga dapat berlaku pada masyarakat maya yang berada pada komunikasi dunia maya. Dimana Postmodernisme merupakan bentuk tatanan masyarakat postmodern, yaitu suatu kemungkinan masa depan masyarakat, suatu bentuk alternatif masyarakat yang muncul setelah era modern (Demartoto, 2007: 113)

Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan tentunya memiliki beberapa paradigma. Paradigma adalah citra fundamental dari pokok permasalahan di dalam suatu ilmu. Paradigma menggariskan hal harus dipelajari, pernyataan-pernyataan yang seharusnya dikemukakan dan kaidah-kaidah yang seharusnya diikuti dalam menafsirkan jawaban yang diperoleh (Salim, 2006: 63). Paradigma merupakan suatu pandangan yang mendasar dan ilmuwan tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari oleh suatu cabang ilmu pengetahuan (Ritzer, 2002: 6-7).

Menurut Ritzer ada tiga paradigma dalam sosiologi, yakni :

1. Paradigma Fakta Sosial.
2. Paradigma Definisi Sosial.
3. Paradigma Perilaku Sosial

Paradigma yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Paradigma Definisi Sosial dimana menempatkan Weber sebagai exemplar, terutama analisa Weber tentang tindakan. Dalam definisi sosial terkandung dua konsep dasar. Pertama konsep Tindakan Sosial (*social action*) dan yang kedua tentang penafsiran dan pemahaman (*interpretative understanding*). Tindakan sosial (*social action*) yang dimaksudkan Weber dapat berupa tindakan yang nyata-nyata diarahkan kepada orang lain. Namun, juga dapat berupa tindakan yang bersifat “membatin” atau bersifat subyektif yang mungkin terjadi pengaruh positif dari situasi tertentu. Atau merupakan tindakan perulangan dengan sengaja akibat dari situasi yang serupa.

Bertolak dari konsep dasar tentang tindakan sosial dan antar hubungan sosial itu Weber mengemukakan lima ciri pokok yang menjadi sasaran penelitian sosiologi yaitu:

1. Tindakan manusia, yang menurut si aktor mengandung makna yang subyektif. Ini meliputi tindakan nyata.
2. Tindakan nyata yang bersifat membatin sepenuhnya dan bersifat subyektif.
3. Tindakan yang meliputi pengaruh positif dari suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang dalam bentuk persetujuan secara diam-diam.
4. Tindakan diarahkan kepada seseorang atau kepada beberapa individu.

5. Tindakan itu memperhatikan tindakan orang lain dan terarah pada orang lain itu

(Ritzer, 2004: 38-40)

Konsep kedua pemahaman (*interpretative understanding*) atau menurut terminologi Weber sendiri dengan *verstehen*. Verstehen merupakan upaya untuk memahami suatu tindakan sosial. Verstehen (pemahaman subjektif) adalah aspek pemikiran Weber yang paling terkenal, yang mana sebagai metode untuk memperoleh pemahaman yang valid mengenai arti-arti subjektif tindakan sosial. Menurutnya, istilah tersebut tidak hanya sekedar merupakan introspeksi. Introspeksi bisa memberikan seseorang pemahaman akan motifnya sendiri atau arti-arti subjektif, tetapi tidak cukup untuk memahami arti-arti subjektif dalam tindakan-tindakan orang lain. Sebaliknya, apa yang diminta adalah empati, yaitu kemampuan untuk menempatkan diri dalam kerangka berpikir orang lain yang perilakunya mau dijelaskan dan situasi serta tujuan-tujuannya mau dilihat menurut perspektif itu (Johnson, 1988: 216).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teori Simulasi dan Hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern ditandai oleh simulasi; “kita hidup di abad simulasi” (Ritzer, 2007: 641). Simulasi merupakan proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Piliang, 2004: 21).

Simulasi dalam hal ini, menjelaskan penciptaan sebuah kondisi tertentu (wahana teknologi, media, sosial, serta budaya). Secara artifisial dengan menggunakan teknologi mutakhir (teknologi simulasi) benar-benar dapat dilihat dan dialami sebagai sebuah fakta yang nyata, padahal tidak lebih dari hasil manipulasi teknologi.

Baudrillard (1983) melukiskan kehidupan post-modern sebagai hiperrealitas. Dalam sebuah hiperrealitas berakibat berbaurnya suatu yang nyata (*real*) disubordinasikan dan akhirnya dilarutkan sama sekali. Dalam kehidupan nyata, kejadian-kejadian “nyata” semakin mengambil ciri hiperriil (*hyperreal*). Dalam dunia ini tidak ada lagi realitas, yang ada hanyalah hiperrealitas (Ritzer, 2007: 642-644).

Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Simulasi merupakan suatu proses dimana menciptakan sesuatu melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia seperti; seni, rumah, produk atau barang yang ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. *Hyperreality* atau Hiperrealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaaur dengan keaslian; masa lalu berbaaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran.

Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia nyata. Keadaan dari hiperealitas ini membuat masyarakat modern ini menjadi berlebihan dalam pola mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat ini mengkonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda. Mereka jadi lebih *concern* dengan gaya hidupnya dan nilai yang mereka junjung tinggi.

Simulacra dapat diartikan sebagai tanda/symbol yang dibuat di media atau budaya untuk mempersepsikan realitas. Baudrillard, mengatakan bahwa pada masyarakat modern, kenyataan telah digantikan oleh simulasi kenyataan, yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda. Simulacra adalah ruang realitas yang disarati oleh proses reduplikasi dan daur ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang-sengkarut), dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang, 1998:196).

Simulacra tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ruang simulacra ini memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu;

mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh.

Ada empat tahap dalam simulasi (Baudrillard, 1983) yaitu diantaranya adalah:

1. Ketika suatu tanda dijadikan refleksi dari suatu realitas.
2. Ketika suatu tanda sudah menutupi dan menyesatkan realitas itu sendiri.
3. Ketika suatu tanda menutupi ketiadaan dari suatu realitas.
4. Dan akhirnya tanda tersebut menjadi sesuatu yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan realitas, dan ini lah yang disebut Baudrillard sebagai Simulacra.

(<http://persekongkolansukabaca.blogspot.com>)

Simulacra ini memungkinkan manusia untuk mendiami satu ruang yang sarat akan duplikasi dan daur ulang dari berbagai fragmen dunia yang berbeda-beda pada waktu yang sama. Menurut Baudrillard, pada masyarakat modern, kenyataan telah digantikan oleh simulasi kenyataan, yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda. Ruang simulacra ini memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu; mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh. Dunia simulacra menjadi wacana dominan kesadaran masyarakat Barat dewasa ini, menurut Baudrillard, sebenarnya telah ada semenjak era Renaisans. (Baudrillard, 1983: 54-56). Simulacra adalah ruang

realitas yang disarati oleh proses reduplikasi dan daur-ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang-sengkarut), dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang, 1998: 196).

2. Konsep-Konsep Penelitian

a. Simulasi, Hipperealitas, Simulacra

Realitas selalu menampilkan wujudnya dalam cara yang berbeda. Kemunculan suatu realitas tidak dapat diduga, bahkan dalam kemunculannya suatu realitas tidak seperti yang dibayangkan. Realitas dapat berwujud dalam suatu keberaturan, tetapi tidak jarang pula berwujud dalam ketidakberaturan. Realitas merupakan refleksi dari rasionalitas dan juga refleksi dari suatu irrasionalitas. Realitas dibangun dalam keliaran fantasi, ilusi, dan halusinasi manusia yang digerakan oleh media (Piliang, 2004: 47).

Suatu kenyataan tidak dapat lepas dari eksistensi manusia yang mana keberadaannya dibatasi oleh sekat-sekat spasio-temporal. Manusia selalu berada dalam penentuan ruang dan waktu tertentu. Manusia terkondisikan dalam kategori ruang-waktu dan tidak terlepas dari penentuan ini. Di luar kategori ruang dan waktu, manusia lenyap. Manusia tidak mungkin ada di luar tanpa batas ruang dan waktu. Namun penentuan ini tidak secara pasif dialami oleh manusia. Manusia tidak saja terdeterminir oleh penentuan ruang dan waktu tetapi dapat pula menentukan ruang dan waktu tersebut. Manusia tidak hanya mengalami

ruang dan waktu tetapi serentak dapat menciptakan “pengalaman lain” atas ruang dan waktu. Manusia dapat mengambil jarak tertentu terhadap ruang dan waktu sekalipun dalam proses tersebut manusia tetap berada dalam kategorisasi ruang dan waktu tertentu. Dalam hal ini manusia dapat menghadirkan ruang dan waktu lain di luar pengalaman kenyataan aktual ruang dan waktu pada masa sekarang atau berikutnya.

(<http://www.infed.org/thinkers/ baudrillard.htm>)

1) Simulasi

Dalam kamus *Oxford Advanced Learner's* dalam buku karangan Yasraf Amir Piliang simulasi diartikan (1) sebagai kondisi tertentu diciptakan secara artifisial (lewat komputer) dalam rangka mendapatkan pengalaman tetntang sesuatu yang ada didalam realitas, (2) tindakan berpretensi seakan-akan sesuatu itu nyata, padahal tidak.

(Piliang, 2004: 57).

Dalam penelitian ini teknologi komunikasi seperti komunikasi dunia maya merupakan suatu simulasi yang menimbulkan suatu perubahan pola hidup sebagian masyarakat terutama mahasiswa FISIP UNS.

2) Hippierealitas

Hiperrealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan

realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia (<http://www.egs.edu/faculty/ baudrillard.html#top>).

Dalam penelitian ini akses internet yaitu komunikasi dunia maya merupakan hipperealitas yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNS, yang mana kondisi ini dapat dilihat dari adanya komunikasi dengan rekan atau teman tidak dilakukan secara langsung, melainkan dengan melakukan komunikasi dunia maya.

3) Simulacra

Simulacra dicetuskan pertama kali oleh Jean Baudrillard. Simulacra dapat diartikan sebagai tanda/symbol yang dibuat di media atau budaya untuk mempersepsikan realitas.

Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa simulacra telah terjadi pada pertemanan komunikasi dunia maya yang dilakukan mahasiswa FISIP UNS.

b. Laptop

Laptop merupakan komputer bergerak yang berukuran relatif kecil. Beratnya berkisar 1-3 kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasi dalam laptop tersebut. Laptop lebih bersifat sebagai komputer pribadi yang memiliki fungsi seperti komputer desktop pada umumnya. Namun, berbeda dengan komputer desktop, notebook memiliki komponen pendukung yang didesain secara khusus untuk

mengakomodasi sifat komputer jinjing yang portable. Sifat utama yang dimiliki oleh komponen penyusun notebook adalah ukuran yang kecil, hemat konsumsi energi, dan efisien.

Aspek kepraktisan dan portable dari laptop, menjadikan laptop banyak digemari oleh sebagian besar masyarakat khususnya mahasiswa. Laptop banyak digunakan oleh orang-orang yang mobilitasnya tinggi. Laptop masih dianggap barang mewah oleh sebagian besar masyarakat, tetapi dewasa ini laptop tetap menjadi pilihan bagi sebagian masyarakat. Laptop memiliki fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) dapat memudahkan sebagian mahasiswa dalam mengakses internet serta memudahkan pula dalam berkomunikasi di dunia maya (<http://jogja-style.blogspot.com>).

c. Akses Internet dan komunikasi dunia maya

Internet merupakan sumber daya informasi yang menjangkau seluruh dunia. Internet sebagai sumber daya informasi yang berorientasi pada manusia. Internet memberi kesempatan pada pengguna di seluruh dunia untuk berkomunikasi dan memakai bersama sumber daya informasi. Hal ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi dalam era modernisasi di kalangan masyarakat. Dalam hal ini internet merupakan gambaran dinamis yang mana manusia mampu berkomunikasi di dunia maya secara luas, bebas serta memiliki hak untuk bersikap dan berinteraksi sosial dengan orang lain. Akses internet dengan menggunakan komputer telah digantikan dengan

menggunakan laptop seperti yang terlihat pada mahasiswa FISIP UNS. Dalam akses internet manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya dengan cepat dan mudah.

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Komunikasi dunia maya menjadi salah satu arena penting sosialisasi baru yang tidak bisa lagi diabaikan. Interaksi sosial melalui dunia maya tidak kalah penting dengan interaksi langsung secara fisik. Komunikasi dunia maya ini dapat dilihat pada mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop yang mengakses internet dan berkomunikasi di dunia maya.

“Computer-mediated communication liberates interpersonal relations from the confines of physical locality and thus creates opportunities for new, but genuine, personal relationships and communities (e.g., Pool, 1983; Rheingold, 1993). One vision is of relationships lost, while the other is of relationships liberated and found. These conflicting visions are not, of course, unique to debates about computer-mediated communication. Instead they reflect long-running, historical debates about the nature of modernity and the social effects of changes in communication and transportation technology (Marvin, 1987; Wellman, 1979). More specific versions of these debates can be found in the literature on the effects of the reduction in communicative cues associated with computer-mediated communication. They are also reflected in the sharply differing applications of personal relationship theories to on-line settings”. (<http://jcmc.indiana.edu/voll/issue4/parks.html>)

(Artikel ini menjelaskan mengenai Komunikasi melalui komputer yang membebaskan hubungan interpersonal dari batas-batas lokalitas fisik yang menciptakan peluang untuk baru, tapi asli,

hubungan pribadi dan masyarakat (misalnya, kolam, 1983; Rheingold, 1993). Satu visi adalah hubungan yang hilang, sedangkan yang lain adalah hubungan dibebaskan dan ditemukan. Ini visi yang saling bertentangan tidak, tentu saja, unik untuk perdebatan tentang komunikasi melalui komputer. Sebaliknya, mereka mencerminkan berjalan lama, historis perdebatan tentang sifat modernitas dan dampak sosial perubahan teknologi komunikasi dan transportasi (Marvin, 1987; Wellman, 1979). Versi lebih spesifik perdebatan ini dapat ditemukan dalam literatur tentang efek dari pengurangan isyarat komunikatif yang berhubungan dengan komunikasi melalui komputer. Mereka juga tercermin dalam aplikasi yang berbeda tajam hubungan pribadi teori untuk pengaturan on-line).

Pada komunikasi dunia maya seseorang dapat menemukan teman atau rekan serta dapat berkomunikasi tanpa mengetahui atau melihat teman atau rekannya tersebut secara fisik. Dalam melakukan komunikasi dunia maya mereka dapat mengembangkan semua yang ada pada dalam diri seseorang tersebut seperti yang banyak dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNS.

“Cyberspace as a activities of other communication. In such framework, a phenomenological shift occurs: the subject behind the computer screen is reincarnated -or rather disincarnated into a hypercogitatio that progressively abandons the body to freely float between the inner world and the outer world, and in doing so, reaches a status of ‘terminal identity’ where any ‘felt’ sense of selfhood is entirely eliminated from the picture. As such, Bukatman (1996: 208-210) came to deduce that: “Cyberspace is a celebration of spirit, as the disembodied consciousness leaps and dances with

unparalleled freedom. It is a realm in which the mind is freed from bodily limitations, a place for the return of the omnipotence of thoughts the return of the animistic view of the universe within the scientific paradigm".
(<http://www.sociology.org/content/2007/tier1/ajana.html>)

(Artikel ini menjelaskan bahwa komunikasi dunia maya merupakan suatu kegiatan yang lain dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, memuji bukan semata-mata sebagai platform untuk mimpi yang jauh tapi sebagian besar sebagai titik lepas landas menuju 'kesadaran' dari mimpi ini, dan tepat bahwa 'kita semua Dewa' (lihat Robins, 2000: 78). Dalam kerangka seperti itu, terjadi pergeseran fenomenologis: subjek di belakang layar komputer atau lebih tepatnya reinkarnasi-disincarnated menjadi semakin *hypercogitatio* yang meninggalkan tubuh untuk bebas mengambang antara dunia batin dan dunia luar, dan dengan berbuat demikian, mencapai status 'terminal identitas' di mana setiap 'merasa' rasa kedirian sepenuhnya dihilangkan dari gambar. Dengan demikian, Bukatman (1996: 208-210) datang untuk menyimpulkan bahwa: "Cyberspace adalah perayaan semangat, sebagai kesadaran berbadan lompatan dan tarian dengan kebebasan tak tertandingi. Ini adalah wilayah di mana pikiran dibebaskan dari keterbatasan tubuh, sebuah tempat untuk kembalinya kemahakuasaan pikiran kembalinya pandangan animistik alam semesta *dalam* paradigma ilmiah.

d. Pertemanan Pada jejaring Sosial Komunikasi Dunia Maya

Pada jejaring sosial komunikasi dunia maya dapat terjalin suatu pertemanan yang mana pertemanan ini diawali dari pengenalan pada jejaring sosial komunikasi dunia maya seperti (melalui e-mail, milis, facebook, friendster, twitter, chat dan sebagainya). Komunikasi yang dijalin oleh mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dapat membentuk sebuah komunitas-komunitas yang ada pada jejaring komunikasi dunia maya, serta dapat juga sebagai media dalam bertukar pikiran, berbagi cerita maupun perasaan dan lain sebagainya.

F. Kerangka Berpikir

Dewasa ini era modernisasi telah memberi banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat. Modernisasi merupakan transformasi total bagi masyarakat dari kehidupan bersama pada setiap aspek. Banyak pandangan dari beberapa tokoh bahwa modernitas sebagai sebuah perubahan yang menawarkan sejumlah keuntungan, tetapi juga memunculkan berbagai ancaman bahaya. Bahaya tersebut dapat dialami oleh semua masyarakat modern. Pandangan bahayanya suatu modernitas ini kurang baik bagi masyarakat karena kita sebagai masyarakat modern selalu memandang dan memikirkan sesuatu yang modern itu sebagai perkembangan yang paling akhir, yang paling baru serta paling baik diantara perkembangan-perkembangan sebelumnya. Namun, tidak dengan modernisasi sering juga memunculkan suatu kerugian yang berarti disuatu masyarakat.

Tidak berhenti begitu saja modernitas digantikan oleh post-modern, yang mana post-modern merupakan sebuah revolusi tatanan sosial yang berbeda dengan modernitas. Dalam post-modern terdapat prinsip-prinsip kesenangan dan hedonis yang lebih diutamakan daripada etos kerja yang berdisiplin, hemat serta anti kemalasan. Seiring dengan perkembangannya era modernisasi dan post-modern banyak sesuatu yang dihasilkan, baik ilmu pengetahuan maupun teknologi. Teknologi berkembang tanpa batas, banyak penemuan yang diperoleh dari teknologi. Teknologi muncul sebagai suatu solusi menyelesaikan masalah. Banyak yang dihasilkan oleh adanya kemajuan teknologi. Laptop merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi, seiring dengan perkembangannya

dan semakin tinggi tingkat penguasaan teknologi, komputer digantikan oleh laptop. Aspek kepraktisan laptop dan fasilitas lebih lengkap yang ditawarkan laptop membuat banyak masyarakat terutama mahasiswa lebih banyak memilih laptop sebagai penunjang aktivitasnya.

Laptop menjadi kebutuhan yang tidak dapat terpisahkan bagi seseorang yang memiliki mobilitas yang tinggi terutama mahasiswa seperti mahasiswa FISIP UNS. Fasilitas dalam laptop yang dapat menguntungkan bagi pengguna laptop seperti fasilitas Wi-Fi. Perangkat atau fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) ini memudahkan pengguna laptop terutama kalangan mahasiswa FISIP UNS dalam mengakses internet. Internet itu sendiri merupakan sumber informasi dan komunikasi bagi sebagian besar manusia.

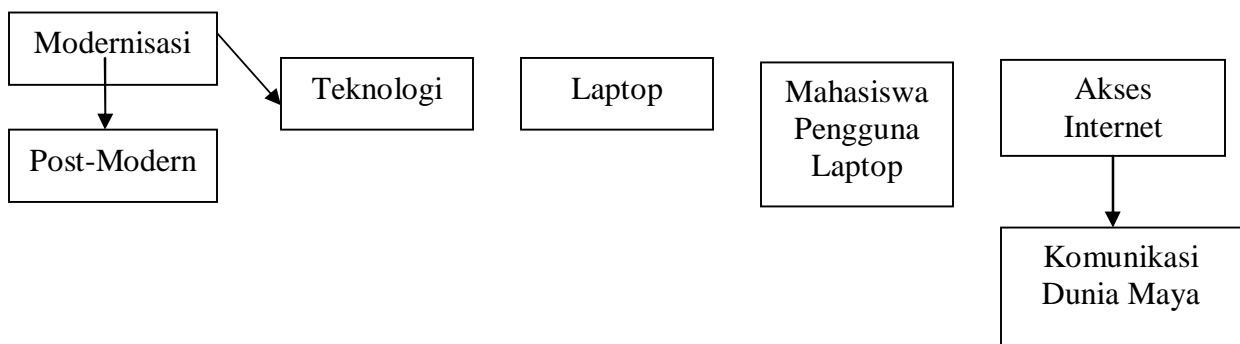
Dalam mengakses internet mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dapat memperoleh informasi serta berkomunikasi di dunia maya serta mendapatkan informasi bahkan bahan-bahan dalam mengerjakan tugas kuliah. Komunikasi adalah keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana dapat kita lihat komunikasi dapat terjadi pada setiap gerak langkah manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tergantung satu sama lain dan mandiri serta saling terkait dengan orang lain dilingkungannya. Satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain dilingkungannya adalah komunikasi baik secara verbal maupun non verbal (bahasa tubuh dan isyarat yang banyak dimengerti oleh suku bangsa).

Komunikasi dunia maya ini merupakan suatu proses interaksi sosial dengan memanfaatkan sarana atau media yaitu laptop. Dunia maya atau dunia virtual itu

sendiri, merujuk pada pengertian jaringan informasi elektronis yang mendunia yang terjadi karena adanya teknologi Internet (*international networking / interconnected network*). Hubungan beberapa jaringan laptop dapat memperluas jaringan sosial dalam berkomunikasi di dunia maya. Komunikasi dunia maya ini sendiri menjadi salah satu arena penting sosialisasi baru yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Interaksi sosial melalui dunia maya tidak kalah penting dengan interaksi langsung secara fisik, sebab komunikasi ini juga merupakan bagian dari interaksi sosial yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Komunikasi dunia maya ini menggunakan jejaring sosial sebagai pengantarnya. Komunikasi dunia maya banyak dilakukan mahasiswa terutama mahasiswa FISIP UNS. Komunikasi ini dapat dilakukan melalui (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya). Dalam komunikasi dunia maya mereka dapat menjalin hubungan pertemanan.

Bagan 1

Kerangka Berpikir



G. Definisi Konseptual

1. Simulacra

Istilah simulacra diartikan sebagai sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain (Piliang, 2004: 57).

2. Laptop

Laptop adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil. Beratnya berkisar 1-3 kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasi dalam laptop tersebut. Laptop lebih bersifat sebagai komputer pribadi yang memiliki fungsi seperti komputer desktop pada umumnya. Namun, berbeda dengan komputer desktop, notebook memiliki komponen pendukung yang didesain secara khusus untuk mengakomodasi sifat komputer jinjing yang portable (<http://kepemilikan-laptop-menjadi-gaya-hidup.html>).

3. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi>)

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris communication, berasal bahasa Latin Communicatus yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik

bersama. Komunikasi diartikan sebagai proses *sharing* diantara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut. Beberapa definisi komunikasi adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti/makna yang perlu dipahami bersama oleh pihak yang terlibat dalam kegiatan komunikasi (Astrid).
- b. Komunikasi adalah kegiatan perilaku atau kegiatan penyampaian pesan atau informasi tentang pikiran atau perasaan (Roben.J.G).
- c. Komunikasi adalah sebagai pemindahan informasi dan pengertian dari satu orang ke orang lain (Davis, 1981).
- d. Komunikasi adalah berusaha untuk mengadakan persamaan dengan orang lain (Schram,W)
- e. Komunikasi adalah penyampaian dan memahami pesan dari satu orang kepada orang lain, komunikasi merupakan proses sosial (Modul PRT, Lembaga Administrasi).

(<http://meiliemma.wordpress.com/2006/10/17/definisi-komunikasi>)

4. Komunikasi Dunia Maya

Komunikasi dunia maya adalah komunikasi yang dilakukan tidak dalam bentuk tatap muka langsung, akan tetapi interaksi ini mengirim dan menerima pesan atau informasi melalui pemanfaatan jaringan internet. Dalam melakukan komunikasi dunia maya seseorang tidak mengenal atau mengetahui secara langsung orang yang diajak komunikasi dan berinteraksi di balik layar komputer atau laptop.

(<http://ulil.net/2008/11/27/beberapa-observasi-tentang-komunikasi-di-dunia-maya>).

5. Mahasiswa

Mahasiswa atau Mahasiswi adalah panggilan untuk orang yang sedang menjalani [pendidikan tinggi](#) di sebuah [universitas](#) atau [perguruan tinggi](#). Mahasiswa mempunyai peranan yang amat penting bagi masyarakat. Selain belajar. Mahasiswa merupakan penyalur aspirasi rakyat ke pemerintah. Mahasiswa mempunyai banyak akses untuk menyalurkan aspirasi rakyat ke pemerintah.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa>)

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan interpretative. Data penelitian ini adalah data kualitatif (data yang bersifat tanpa angka-angka dan bilangan), sehingga data lebih bersifat kategori substantif yang kemudian diinterpretasikan dengan rujukan, acuan, dan referensi-referensi ilmiah. Tujuan penelitian kualitatif adalah bukan untuk mencari sebab akibat sesuatu, tetapi hanya berupaya memahami situasi tertentu. Prosedur penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang atau perilaku yang bisa diamati.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di kampus FISIP UNS, kecamatan Jebres Kota Surakarta. Alasan penulis memilih lokasi ini adalah :

- a. Banyaknya mahasiswa yang menggunakan laptop sebagai alat atau media penunjang aktivitas baik dalam kuliah maupun aktivitas sehari-hari.
- b. Jarak yang terjangkau oleh peneliti.

3. Sumber data

Pemahaman mengenai berbagai macam sumber data merupakan bagian yang sangat penting bagi peneliti, bagi peneliti karena ketetapan memilih dan menentukan jenis sumber data akan menentukan ketepatan dan kekayaan data atau informasi yang diperoleh tanpa adanya sumber data. Betapapun menariknya suatu permasalahan atau topik penelitian, bila sumber

datanya tidak tersedia, maka ia tidak akan punya arti karena tidak akan bisa diteliti dan dipahami. Dari jenis data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan dengan baik (Sutopo, 2002: 49), maka kiranya jenis data tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Data primer merupakan jenis sumber data yang diperoleh langsung dari informan atau narasumber yaitu dalam hal ini data primer diperoleh dari mahasiswa FISIP UNS yang menggunakan laptop sebagai alat atau media penunjang aktivitas, aktivitas mahasiswa dalam mengakses internet serta berkomunikasi di dunia maya.
- b. Data sekunder merupakan jenis sumber data yang bersumber dari media tulis seperti buku, majalah, arsip, koran, gambar, dokumentasi yang ada berkaitan dengan aktivitas dan sesuai dengan tema yang dipilih dalam penelitian ini
(Sutopo, 2002: 50).

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua cara yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat interaktif dan non-interaktif. (Sutopo, 2002: 58). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik interaktif termasuk di dalamnya meliputi :

- a. Wawancara Mendalam

Dalam penelitian kualitatif pada umumnya wawancara tidak dilakukan secara terstruktur ketat. Wawancara dilakukan dengan pertanyaan yang bersifat “*open-ended*”, dan mengarah pada

kedalaman informasi, serta dilakukan dengan cara yang tidak secara formal terstruktur. Wawancara mendalam dapat dilakukan pada waktu dan kondisi konteks yang dianggap paling tepat guna mendapatkan data yang rinci, jujur dan mendalam (Sutopo, 2002: 58-59).

b. Observasi Berperan

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar (Sutopo, 2002: 64-65). Pada observasi berperan ini yang dilakukan adalah dengan melihat langsung aktivitas, dalam penelitian ini melihat langsung kegiatan atau aktivitas mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam mengakses internet dan berkomunikasi di dunia maya.

c. Dokumentasi

Dokumen beragam bentuknya, dari yang tertulis sederhana sampai yang lebih lengkap, dan bahkan bisa berupa benda-benda lain (Sutopo, 2002: 69). Dalam penelitian ini dalam mengumpulkan data yaitu dengan cara melihat kembali literatur atau dokumen serta foto-foto dokumentasi yang relevan dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini.

5. Teknik pengambilan sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan daripada unit-unit analisis yang memiliki spesifikasi atau ciri-ciri tertentu (Slamet, 2006:40). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FISIP UNS yang menggunakan laptop.

b. Sampel

Sampel dapat diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Artinya sampel adalah bagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. (Susanto, 2006:114). Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling non probabilitas purposive sampling* dimana peneliti mempunyai peranan yang paling besar dalam menentukan siapa dan berapa sampling yang digunakan. Penelitian ini menggunakan *convenience sampling* atau *accidental sampling*. Di dalam cara pengambilan sampel dengan cara ini peneliti semata-mata memilih siapa saja yang dapat diraih pada saat penelitian diadakan sebagai respondennya (Slamet, 2006: 61).

6. Validitas Data

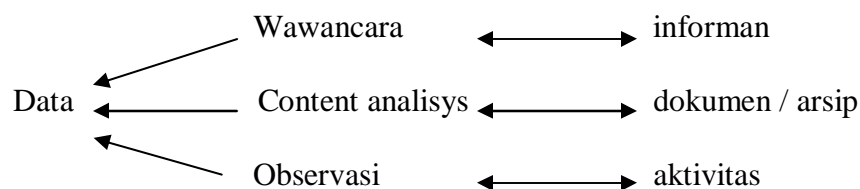
Keabsahan data merupakan konsep penting atas konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas), maka untuk menjamin validitas data, akan dilakukan dengan teknik triangulasi data.

Triangulasi merupakan teknik yang didasari pola pikir fenomenologi yang bersifat multiperspektif. Artinya untuk menarik kesimpulan yang sesuai diperlukan tidak hanya dari satu cara pandang. Dari beberapa cara pandang akan bisa dipertimbangkan beragam fenomena yang muncul, dan selanjutnya bisa ditarik simpulan yang lebih mantab dan bisa diterima kebenarannya. (Sutopo, 2002: 79)

Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data, dimana triangulasi ini mengarahkan penelitian agar didalam mengumpulkan data, ia wajib menggunakan beragam data yang ada. Triangulasi memanfaatkan jenis sumber data yang berbeda untuk menggali data yang sejenis. Dengan demikian apa yang diperoleh dari sumber yang satu bisa diuji bila dibandingkan dengan data sejenis yang diperoleh dari sumber lain yang berbeda.

Bagan 2

Triangulasi data



(Sutopo, 2002 : 80)

7. Teknik Analisa Data

Dalam proses analisis data kualitatif peneliti menggunakan tiga komponen utama proses analisa, antara lain :

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data dari fieldnote. Proses awal dimulai dengan pengumpulan data. Reduksi data berlangsung sejak peneliti mengambil keputusan tentang kerangka kerja konseptual, melakukan pemilihan masalah, menyusun pertanyaan penelitian, dan juga waktu menentukan cara pengumpulan data yang akan digunakan (Sutopo, 2002: 91)

b. Sajian Data

Sajian data merupakan rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian data harus mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan sebagai pertanyaan penelitian, sehingga narasi yang tersaji merupakan deskripsi mengenai kondisi yang rinci untuk menceritakan dan menjawab pertanyaan yang ada. Sajian data selain dalam bentuk narasi kalimat, juga dapat meliputi jenis matriks, gambar / skema, jaringan kerja kaitan kegiatan, dan juga tabel sebagai pendukung narasinya (Sutopo, 2002: 92-93).

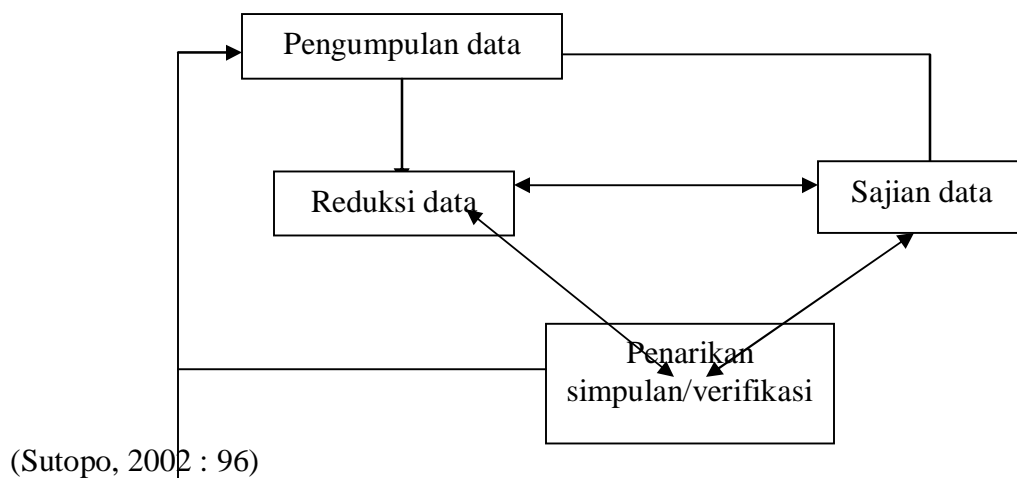
c. Penarikan Kesimpulan

Dari awal pengumpulan data, peneliti harus memahami apa arti dari berbagai hal yang ia temukan dengan melakukan pencatatan peraturan-peraturan, pola-pola, pernyataan-pernyataan, konfigurasi

yang mungkin, arahan tentang sebab akibat dan berbagai proposisi. Kesimpulan akhir tidak akan terjadi sampai pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Ketiga komponen analisis data tersebut aktivitasnya berbentuk interaksi dengan proses pengambilan data sebagai proses siklus dan sifat saling terkait baik sebelum, pada waktu, maupun sesudah pelaksanaan pengumpulan data yang bergerak diantara data reduksi, sajian data dan penarikan kesimpulan (Sutopo, 2002:93-96).

Bagan 3

Model Analisis Interaktif



BAB II

DESKRIPSI WILAYAH

A. Sejarah Perkembangan FISIP UNS

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret (FISIP UNS) berdiri pada tahun 1976, bersamaan dengan berdirinya Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor: 10 tahun 1976 Tentang Pendirian Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret, tanggal 8 maret 1976.

Pada saat kelahirannya, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik bernama Fakultas Sosial Politik, dan merupakan salah satu dari 9 (sembilan) fakultas yang dibuka pada waktu itu yaitu :

1. Fakultas Ilmu Pendidikan;
2. Fakultas Keguruan;
3. Fakultas Sastra Budaya;
4. Fakultas Sosial Politik;
5. Fakultas Hukum;
6. Fakultas Ekonomi;
7. Fakultas Kedokteran;
8. Fakultas Pertanian ; dan,
9. Fakultas Teknik.

Pada saat berdiri, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik memiliki dua jurusan, yaitu jurusan Administrasi Negara dan Jurusan Publisistik. Pada tahun 1982 , berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 55 tahun 1982 Tentang Susunan Organisasi Universitas Sebelas Maret, nama Fakultas Sosial Politik dirubah menjadi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret. Kemudian berdasarkan Surat

Keputusan Mendikbud REPUBLIK Indonesia Nomor: 017/0/1983, tanggal 14 Maret 1983 nama jurusan juga berubah. Jurusan Ilmu Administrasi dan jurusan Ilmu Komunikasi.

Dengan Surat Keputusan Mendikbud Republik Indonesia Nomor 055/0/1983 tanggal 8 Desember 1983 Tentang Jenis dan Jumlah Jurusan pada Fakultas di Lingkungan Universitas Sebelas Maret, FISIP UNS menambah satu jurusan baru, yaitu Jurusan Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU). Jurusan ini khusus melayani Mata Kuliah Dasar Umum di semua Program Studi (Prodi) di lingkungan Universitas Sebelas Maret dan berada di bawah tim MKDU Universitas Sebelas Maret.

Dengan Surat Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 27/Dikti/Kep./1986, di FISIP UNS dibuka Program Studi Sosiologi yang mengawali penyelenggaraan perkuliahannya pada semester Juli-Desember 1986. Terakhir dengan Surat Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 66/Dikti/Kep./1988, tanggal 2 Maret 1998 Program Studi Sosiologi menjadi Jurusan Sosiologi yang merupakan Program Sarjana (S1) dan berada di bawah Dekan. Kemudian jenis dan jumlah program studi di setiap jurusan pada fakultas-fakultas di lingkungan UNS juga ditata/dibakukan berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Dikti Depdikbud R.I Nomor: 222/Dikti/Kep./1996 Tentang Program Studi pada Program Sarjana di lingkungan Universitas Sebelas Maret. Program Studi

pada Jurusan Ilmu Administrasi dan Jurusan Ilmu Komunikasi masing-masing adalah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi.

Pada tahun-tahun awal berdirinya, sistem penyelenggaraan pendidikan di FISIP UNS adalah sistem kenaikan tingkat (5 tahun). Sistem ini membagi tahun akademik menjadi 2 (dua) semester dan pada setiap akhir semester yang kedua (akhir tahun akademik), mahasiswa dievaluasi untuk menentukan apakah mahasiswa berhasil naik ke tingkat berikutnya atau harus mengulang. Mahasiswa yang dua kali berturut-turut tidak naik dikenai DO (*Drop Out*).

Pada tahun 1979, untuk pertama kalinya di lingkungan UNS mulai diberlakukan Sistem Kredit Semester. Sistem ini dituangkan dalam SK Rektor UNS Nomor: 073/PT40/C/79 tanggal 2 Januari 1979 tentang peraturan Sistem kredit dan Sistem Kenaikan Tingkat Universitas Sebelas Maret. Keputusan Rektor tersebut mengatur :

1. Peraturan Umum Sistem Kredit tahun 1979, dimana di dalamnya tercakup Program pendidikan Sarjana selama 4 semester (selama-lamanya 3 tahun) sesudah program yang pertama. Jadi untuk mencapai jenjang Sarjana, sistem kredit ini memerlukan waktu paling cepat 5 (lima) tahun dan paling lama 11 (sebelas tahun).
2. Sistem kenaikan tingkat, dimana program pendidikannya terdiri dari Program Sarjana Muda selama 3 tahun (kecuali Fakultas Kedokteran, masing-masing 4,5 dan 2,5 tahun)

Keputusan Rektor tersebut mengharuskan FISIP UNS melakukan penyesuaian-penyesuaian sistem pendidikannya. Persiapan kearah itu telah dituangkan ke dalam Buku Pedoman FISIP UNS tahun 1979. kemudian dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Mendikbud RI Nomor: 0124/U/1979 tanggal 8 Juni 1979 yang menyangkut “Jenjang Program Pendidikan Tinggi di Lingkungan Depdikbud”, FISIP UNS mengambil langkah-langkah transisi mulai tahun akademik 1979/1980 sebagai berikut :

1. Menetapkan Program Strata Satu (S1) berdasarkan SK Mendikbud Nomor: 0124/U/1979 bagi mahasiswa tahun akademik 1979/1980 yang tidak naik tingkat. Sistem ini dikenal dengan Sistem Kredit Strata 8 Semester.
2. Menetapkan tetap berlakunya SK Rektor UNS Nomor: 073/PT40/C/79 tentang Sistem Kredit bagi Non Strata 10 Semester.

Penetapan-penetapan tersebut di satu pihak berarti FISIP UNS telah meninggalkan sistem kenaikan tingkat, dilain pihak berarti mulai suatu masa transisi dualisme dalam penerapan sistem kredit, dengan berbagai kesulitannya. Memang tidak mudah bagi FISIP UNS untuk pindah dari satu sistem (Sistem kenaikan Tingkat) ke sistem yang lain (Sistem Kredit) tanpa masa transisi yang sulit tadi.kesulitan masih ditambah dengan pelbagai tantangan yang harus dihadapi seperti peningkatan daya

tampung mahasiswa, peningkatan produktivitas lulusan, peningkatan kualitas dan kuantitas tenaga pengajar, penyesuaian kurikulum, dll.

Seiring berjalannya waktu, dualisme dalam sistem penyelenggaraan pendidikan ini dapat diakhiri sambil senantiasa menetapkan diri dalam pelaksanaan Sistem Kredit seperti diatur dalam SK Mendikbud Nomor: 0124/U/1979 dan peraturan-peraturan lain dari dirjen Dikti sehubungan dengan pelaksanaan SK Mendikbud tadi. Upaya pemantapan itu tercermin dengan dikeluarkannya secara berturut-turut :

1. SK Rektor UNS Nomor 150/PT40/Q/1980 tentang “Peraturan Sistem Kredit untuk Program Strata Satu (S1) Universitas Negeri Surakarta Sebelas Maret”.
2. SK Rektor UNS Nomor: 80/PT40/I/1983 tentang “Peraturan Sistem Kredit Semester untuk Program Strata Satu (S1) Universitas Negeri Sebelas Maret”.
3. SK Rektor UNS Nomor: 03/PT40/I/1987 tentang “Peraturan Sistem Kredit Semester Universitas Sebelas Maret”.

SK terakhir ini kemudian diperbaiki dengan SK Nomor: 71/PT40.H/I/1990 tanggal 11 April 1990 yang berlaku surut mulai tanggal 11 November 1989 dan diperbaiki lagi dengan SK Rektor Nomor: 177/PT.40.H/I/1992. Selanjutnya SK tersebut diperbarui dengan dikeluarkannya SK Rektor Nomor: 123/J27/PP/98 tanggal 12 Mei 1998. Dengan ditetapkannya Undang-undang RI Nomor: 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, maka SK Rektor Nomor: 177/PT.40.H/I/1992

tentang Peraturan Sistem Kredit Semester Universitas Sebelas Maret dan Nomor: 177/PT.40.H/I/1992 tentang Sistem Belajar dan Penilaian Program Strata Satu (S-1) di lingkungan Universitas Sebelas Maret diperbarui lagi dengan SK Rektor Nomor: 475/J27/PP/2005 tanggal 11 Agustus 2005 tentang Peraturan Sistem Kredit Semester Universitas Sebelas Maret. Selanjutnya SK Rektor Nomor: 475/J27/PP/2005 disempurnakan dengan Peraturan Rektor Universitas Sebelas Maret Nomor: 459/H27/PP/2007 tanggal 21 Juni 2007 Tentang Peraturan Sistem Kredit Semester Universitas Sebelas Maret; yo. Peraturan Rektor Universitas Sebelas Maret Nomor: 669/H27/PP/2007 tanggal 11 Oktober 2007 tentang Perbaikan Peraturan Rektor Universitas Sebelas Maret Nomor: 459/H27/PP/2007 Tentang Peraturan Sistem Kredit Semester Universitas Sebelas Maret.

Dekan FISIP UNS dari tahun 1976 sampai dengan saat ini adalah :

1. Drs. M. Sartono (tahun 1976-1980)
2. Drs. Soeharno (tahun 1981-1986)
3. Drs. Parwoto (tahun 1986-1987)
4. Drs. H. Zainuddin (tahun 1987-1993)
5. Drs. Suparnadi (tahun 1993-1995)
6. Drs. H. Zainuddin (tahun 1995-1998)
7. Drs. Dwi Tiyanto, SU (tahun 1998-2007)
8. Drs. Supriyadi SN, SU mulai 2007-sekarang

Peningkatan daya tampung mahasiswa semakin diperluas sehingga kini FISIP UNS mempunyai kapasitas menerima mahasiswa Program S1 rata-rata 280 mahasiswa baru per tahun. Peningkatan daya tampung ini juga disertai dengan penerapan kelas paralel dalam proses perkuliahan tatap muka yang pelaksanaannya dimulai semester Januari-Juni 1990.

Kualitas akademik ditingkatkan melalui pendidikan S2 dan S3 bagi tenaga pengajar, baik di dalam negeri maupun di luar negeri, serta upaya lain seperti kursus-kursus, penataran, pencangkakan, dan lain-lain. Kini hampir seluruh kapasitas FISIP UNS dikerahkan guna meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

B. Visi, Misi, dan Tujuan FISIP UNS

Penyelenggaraan Tri Dharma Perguruan Tinggi di FISIP UNS dilaksanakan dengan mengacu pada visi, misi, dan tujuan yang dirumuskan dengan melibatkan *stakeholders*, kemudian disusun rencana strategis untuk jangka waktu 5 (lima) tahunan. Mulai tahun 2007 semua program dan kegiatan dilaksanakan berdasarkan 3 (tiga) pilar kebijakan Pendidikan Tinggi meliputi (1). Pemerataan dan Perluasan Akses

Pendidikan, (2). Peningkatan Mutu, Relevansi, dan Daya Saing, dan (3). Penguatan Tata kelola, Akuntabilitas, dan Pencitraan Publik.

1. Visi FISIP UNS

Sebagai Fakultas riset pengembangan ilmu dan teknologi bidang sosial dan politik bertaraf internasional berdasarkan budaya nasional.

2. Misi FISIP UNS

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berkualitas di bidang ilmu sosial dan ilmu politik yang menuntut pengembangan diri dosen dan kemandirian mahasiswa dalam memperoleh kepribadian, pengetahuan, keterampilan, pemahaman kaidah kehidupan bermasyarakat.
- b. Menyelenggarakan penelitian ilmiah dan terapan yang berkualitas di bidang ilmu sosial dan ilmu politik serta mendeseminasi hasil-hasil penelitian.
- c. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berkualitas pada upaya pemberdayaan masyarakat.

3. Tujuan Strategis

Untuk mewujudkan Visi dan melaksanakan Misi tersebut diatas, dirumuskan 6 (enam) Tujuan Strategis FISIP UNS sebagai berikut :

- a. Menciptakan lingkungan yang mendorong sivitas akademika mau belajar guna mengembangkan kemampuan diri secara optimal;

- b. Menghasilkan lulusan yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, dan kompeten;
- c. Menghasilkan temuan-temuan baru di bidang ilmu sosial dan ilmu politik yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam masyarakat dan membangun kehidupan yang lebih baik;
- d. Berpikir, bersikap, dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang demokratis berdasarkan nilai-nilai luhur budaya nasional;
- e. Berperan serta mewujudkan Universitas Sebelas Maret menjadi perguruan tinggi yang unggul di kawasan Asia Pasifik pada tahun 2015.

C. Susunan Organisasi FISIP UNS

Susunan organisasi FISIP terdiri dari : (1). Unsur Pimpinan : Dekan dan Pembantu Dekan, (2). Senat Fakultas, (3). Unsur Pelaksana Akademik : Jurusan, Laboratorium, dan Kelompok Dosen, dan (4). Urusan Pelaksana Administratif : Bagian Tata Usaha

1. Unsur Pimpinan

Fakultas adalah unsur pelaksana akademik yang melaksanakan sebagian tugas pokok dan fungsi universitas (UNS) yang berada di

bawah Rektor. Fakultas mempunyai tugas mengkoordinasi dan atau melaksanakan pendidikan akademik dan atau professional dalam satu atau seperangkat cabang ilmu pengetahuan, teknologi dan atau kesenian tertentu.

Sebagai salah satu dari sembilan Fakultas di lingkungan UNS, FISIP UNS mempunyai fungsi :

- 1) Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan;
- 2) Melaksanakan penelitian untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan atau kesenian;
- 3) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat;
- 4) Melaksanakan pembinaan sivitas akademika;
- 5) Melaksanakan urusan dan tata usaha fakultas.

Fakultas dipimpin Dekan yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. Dekan mempunyai tugas memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, membina tenaga pendidikan, mahasiswa, tenaga administrasi dan administrasi fakultas.

Dalam melaksanakan tugas sehari-hari, Dekan dibantu oleh tiga orang Pembantu Dekan, yang bertanggung jawab langsung kepada Dekan. Pembantu Dekan terdiri dari :

- 1) Pembantu Dekan Bidang Akademik, yang selanjutnya disebut Pembantu Dekan I (PD I). PD I mempunyai tugas membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan

pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Untuk melaksanakan tugas tersebut, PD I mempunyai fungsi

;

- a. Perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan pendidikan;
- b. Pembinaan tenaga pengajar dan tenaga peneliti;
- c. Penyusunan program bagi usaha pengembangan daya penalaran mahasiswa;
- d. Perencanaan dan pelaksanaan kersajama pendidikan dan penelitian dengan semua unsur pelaksana di lingkungan UNS;
- e. Pengelolaan data yang menyangkut pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang masing-masing;
- f. Kerjasama dengan semua unsur pelaksana di lingkungan UNS dalam setiap usaha di bidang pengabdian pada masyarakat serta usaha penunjangnya.

2) Pembantu Dekan Bidang Administrasi Umum, yang selanjutnya disebut Pembantu Dekan II (PD II). PD II mempunyai tugas membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan kegiatan di bidang keuangan dan administrasi

umum. Untuk pelaksanaan tugas tersebut, PD II mempunyai fungsi :

- a. Pengelolaan keuangan;
- b. Pengurusan kepegawaian;
- c. Pengelolaan perlengkapan;
- d. Pengurusan kerumahtanggaan dan pemeliharaan ketertiban;
- e. Pengurusan ketatausahaan;
- f. Penyelenggaraan hubungan masyarakat;
- g. Pengelolaan data yang menyangkut bidang administrasi umum

3) Pembantu Dekan Bidang Kemahasiswaan, yang selanjutnya disebut Pembantu Dekan III (PD III). PD III mempunyai tugas membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan kegiatan di bidang pembinaan serta layanan kesejahteraan mahasiswa. Untuk melaksanakan tugas tersebut, PD III mempunyai fungsi:

- a. Pelaksanaan pembinaan mahasiswa oleh seluruh staf pengajar dalam pengembangan sikap dan orientasi serta kegiatan mahasiswa antara lain dalam seni budaya dan olahraga sebagai bagian dari pembinaan civitas akademika yang merupakan sebagian dari tugas pendidikan tinggi pada umumnya;

- b. Pelaksanaan usaha kesejahteraan mahasiswa serta usaha bimbingan dan penyuluhan bagi mahasiswa;
- c. Pelaksanaan usaha pengembangan daya penalaran mahasiswa yang diprogramkan oleh PD I;
- d. Penciptaan iklim pendidikan yang baik di dalam kampus dan pelaksanaan program pembinaan pemeliharaan kesatuan dan persatuan bangsa berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

2. Senat Fakultas

Senat Fakultas adalah badan normatif dan perwakilan tertinggi di lingkungan Fakultas yang memiliki wewenang untuk menjabarkan kebijakan dan peraturan Universitas. Senat Fakultas terdiri dari guru besar, pimpinan Fakultas, Ketua Jurusan, Ketua Program Studi, dan wakil dosen. Senat Fakultas diketuai oleh Dekan yang dibantu oleh Sekretaris Senat yang dipilih diantara anggotanya. Senat Fakultas mempunyai tugas pokok:

- 1) Merumuskan kebijakan akademik Fakultas;
- 2) Merumuskan kebijakan penilaian prestasi akademik dan kecakapan serta kepribadian dosen;
- 3) Merumuskan norma dan tolok ukur pelaksanaan penyelenggaraan Fakultas;

- 4) Menilai pertanggungjawaban pimpinan Fakultas atas pelaksanaan kebijakan akademik yang ditetapkan sebagaimana dimaksud dalam butir 1; dan
- 5) Memberikan pertimbangan kepada pimpinan Universitas (Rektor) mengenai calon yang diusulkan untuk diangkat menjadi pimpinan Fakultas (Dekan).

3. Unsur Pelaksana Akademik

a. Jurusan/Program Studi

Jurusan/Program Studi (Prodi) adalah unsur pelaksana Fakultas dibidang studi tertentu yang berada di bawah Dekan. Jurusan/Prodi dipimpin oleh seorang Ketua Jurusan/Ketua Prodi yang dipilih dari antara Dosen menurut peraturan yang berlaku. Dalam melaksanakan tugas sehari-hari, Ketua Jurusan/Ketua Prodi dibantu oleh seorang Sekretaris Jurusan/Sekretaris Prodi.

Tabel 1

Jurusan dan Program Studi di FISIP UNS

No.	Jenjang	Jurusan	Program Studi
1	S1	Ilmu Administrasi	Ilmu Administrasi Negara
2	S1	Ilmu Komunikasi	Ilmu Komunikasi
3	S1	Sosiologi	Sosiologi
4	D3	-	Komunikasi Terapan : Terdiri dari 3 (tiga) minat utama : 1. Penyiaran (<i>Broadcasting</i>)

			2. Periklanan (<i>Advertising</i>) 3. hubungan Masyarakat (<i>Public Relation</i>)
5	D3	-	Manajemen Administrasi
6	D3	-	Perpustakaan

Sumber: Buku Pedoman FISIP UNS Tahun 2008/2009

b. Laboratorium/Studio

Di FISIP UNS terdapat Laboratorium/Studio yang keberadaanya dibawah Jurusan/Program Studi dan Laboratorium yang keberadaanya dibawah Fakultas.

1) Laboratorium / Studio yang keberadaanya dibawah Jurusan/Program Studi

Laboratorium/Studio ini merupakan perangkat penunjang pelaksanaan pendidikan pada Jurusan/Program Studi dalam pendidikan akademik (S1) dan/atau vokasi (D3). Laboratorium/Studio dipimpin oleh dosen yang keahliannya telah memenuhi persyaratan sesuai dengan spesifikasi laboratorium/ studio tertentu dan bertanggungjawab kepada Ketua Jurusan/ Ketua Program Studi.

Laboratorim / Studio yang keberadaanya dibawah Jurusan/Program Studi di FISIP UNS terdiri dari :

a) Laboratorium Kebijakan Publik dibawah Jurusan Ilmu Administrasi Negara.

b) Laboratorium UCYD (*Urban Crisis and Community Development*) dibawah Jurusan S1 Sosiologi.

c) Laboratorium yang berada dibawah Jurusan S1 Ilmu Komunikasi, terdiri dari :

- Studio *Audio* (Radio).
- Studio *Audio Visual* (Televisi).
- Laboratorium Multimedia/Grafis.
- Laboratorium Fotografi.
- Laboratorium Riset dan Pengembangan Komunikasi.

d) Laboratorium yang berada dibawah Program Studi D3 Komunikasi Terapan, terdiri dari :

- Laboratorium Radio.
- Laboratorium *Audio Visual*.
- Laboratorium Desain Grafis.
- Laboratorium Fotografi.
- Laboratorium Editing.

e) Laboratorium Perkantoran Mini (*Mini Office*) dibawah Program Studi D3 Manajemen Administrasi.

f) Laboratorium *Digital Library* dibawah Program Studi D3 Perpustakaan.

2) Laboratorium yang keberadaannya dibawah Fakultas

Laboratorium ini merupakan perangkat penunjang pelaksanaan pendidikan pada setiap Jurusan / Program Studi dalam pendidikan akademik (S1) dan/atau pendidikan vokasi (D3). Laboratorium / Studio dipimpin oleh seorang dosen yang keahliannya telah memuni persyaratan sesuai dengan spesifikasi laboratorium tertentu dan bertanggung jawab kepada Dekan. Laboratorium yang keberadaannya dibawah Fakultas yaitu Laboratorium Komputer dan Pengembangan Teknologi Informasi.

c. Area Hospot Kampus FISIP UNS

Area hotpost di kampus FISIP UNS tersebar di setiap tempat kampus FISIP UNS, yaitu diantaranya di Area hotspot D3, perpustakaan FISIP UNS, jembatan asmara dan bahkan di setiap kelas dimana tempat perkuliahan berlangsung.

Setiap harinya mahasiswa FISIP UNS yang mengakses internet di area hotspot berjumlah sekitar 20 orang sampai dengan 30 orang. Akan tetapi, mereka tidak hanya pada satu tempat saja melainkan tersebar di seluruh titik hotspot di kampus FISIP UNS.

d. Dosen

Dosen adalah tenaga pengajar di lingkungan fakultas yang berbeda di bawah dan bertanggung jawab langsung

kepada Dekan. Dosen terdiri dari atas dosen biasa, dosen luar biasa, dan dosen tamu. Jenis dan jenjang kepangkatan tenaga pengajar diatur sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dosen mempunyai tugas utama mengajar, membimbing, dan atau melatih mahasiswa serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 2

Jumlah Dosen FISIP UNS

Berdasarkan Jurusan Tahun 2009

Jurusan / Program Studi	Jumlah
Administrasi Negara	32
Komunikasi	29
Sosiologi	23
Jumlah	84

Sumber : Bagian Kepegawaian FISIP UNS Tahun 2009

4. Unsur Pelaksana Administratif : Bagian Tata Usaha

Bagian Tata Usaha adalah pembantu pimpinan Fakultas yang mempunyai tugas melaksanakan administrasi umum, perlengkapan, keuangan, kepegawaian, kemahasiswaan, dan pendidikan di Fakultas.

Untuk menyelenggarakan tugas tersebut, Bagian Tata Usaha mempunyai fungsi :

- a. Melaksanakan administrasi umum dan perlengkapan;
- b. Melaksanakan administrasi keuangan;
- c. Melaksanakan administrasi pendidikan;
- d. Melaksanakan administrasi kemahasiswaan.

Bagian Tata Usaha mempunyai empat Sub Bagian yang meliputi :

- a. Sub Bagian Umum dan Perlengkapan mempunyai tugas:
 - Melakukan urusan tata usaha;
 - Melakukan urusan rumah tangga;
 - Melakukan urusan perlengkapan.
- b. Sub Bagian Keuangan dan Kepegawaian mempunyai tugas:
 - Melakukan administrasi keuangan;
 - Melakukan administrasi kepegawaian.
- c. Sub Bagian Pendidikan mempunyai tugas:
 - Melakukan administrasi pendidikan;
 - Melakukan administrasi penelitian;
 - Melakukan administrasi pengabdian kepada masyarakat.

d. Sub Bagian Kemahasiswaan mempunyai tugas:

- Melakukan administrasi kemahasiswaan;
- Melakukan administrasi alumni.

5. Unsur Lain

a. Perpustakaan

Perpustakaan mempunyai tugas memberikan pelayanan bahan pustaka dan kegiatan – kegiatan lain untuk keperluan pendidikan dan pengajaran, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat, kepada mahasiswa, dosen dan karyawan di lingkungan FISIP pada khususnya dan UNS pada umumnya.

Bentuk pelayanan kepada Tri Dharma Perguruan Tinggi yang juga merupakan manifestasi fungsi perpustakaan FISIP antara lain:

- 1) Menyediakan bahan-bahan pustaka para anggota perpustakaan;
- 2) Melayani peminjaman bahan-bahan pustaka para anggota perpustakaan;
- 3) Memberikan informasi tentang pemanfaatan perpustakaan kepada para pengunjung;
- 4) Mengadakan koleksi bahan-bahan pustaka para anggota perpustakaan;
- 5) Mengumpulkan dan menyediakan hasil karya ilmiah penelitian mahasiswa dan dosen FISIP;

- 6) Membantu penelusuran literatur bagi dosen dan mahasiswa;
- 7) Mengadakan tukar-menukar buku dengan Fakultas lain.

Adapun perubahan jumlah buku tiap tahun di perpustakaan FISIP UNS, berikut rekapitulasi data buku tahun 2009 yaitu:

Tabel 3

Rekapitulasi Data Buku Tahun 2009

No.	Jenis Koleksi	Judul	Eksemplar
1	Buku Teks	5327	11829
2	Referensi	0	0
3	Skripsi	1067	1067
4	Tesis	1	1
5	Disertasi	23	23
6	CD Buku	19	38
7	CD Skripsi	730	730
8	CD TA (Tugas Akhir)	617	617
9	Disket Buku	6	7
10	Jurnal	262	295
11	CD Jurnal	29	29
12	Majalah	5	338
Jumlah		7406	14294

Sumber: Perpustakaan FISIP Tahun 2009

b. Organisasi Kemahasiswaan

Keberhasilan studi mahasiswa yang ditandai dengan kecepatan waktu menyelesaikan studi, tingginya daya serap atau Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh, serta waktu tunggu pekerjaan yang tidak terlalu lama membutuhkan kegiatan penunjang yang sifatnya ekstra kurikuler. Kegiatan ini meliputi tiga bidang kegiatan penting, yaitu penalaran, pengembangan minat dan bakat, serta peningkatan kesejahteraan mahasiswa.

Mengingat tidak semua bidang kegiatan tersebut dapat dilakukan oleh Fakultas maupun Universitas, maka mahasiswa diberi kebebasan untuk membentuk organisasi kemahasiswaan yang berperan menangani, mengelola atau menyelenggarakan berbagai macam kegiatan yang diperlukan oleh mahasiswa. Dengan kebebasan berorganisasi tersebut diharapkan mahasiswa mampu mengatur kehidupan kemahasiswaan sendiri sehingga tujuan yang diharapkan yaitu berupa meningkatnya kualitas penalaran, berkembangnya minat dan bakat, serta semakin baiknya tingkat kesejahteraan mahasiswa dapat tercapai. Kebebasan organisasi kemahasiswaan di Perguruan Tinggi diatur dengan SK Mendikbud RI Nomor 15/U/1998, tentang “Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan di Perguruan Tinggi”. Organisasi kemahasiswaan yang ada di FISIP adalah: Dewan Mahasiswa

sebagai badan legislative, Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) sebagai badan eksekutif, Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) ada 3 (tiga) yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Administrasi Negara (Himagara), Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi (Himakom), Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi (Himasos), Himpunan Mahasiswa Diploma, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) sebanyak 17 unit, antara lain: Visi, Fodisma, Kine Club, Mahafisipa, Teater Sopo, FFC (Fisip Fotografi Club), LKI (Lembaga Kerohanian Islam), PMK (Perhimpunan Mahasiswa Kristen), KMK (Keluarga Mahasiswa Katholik) dan lain-lain. Adapun jumlah mahasiswa FISIP UNS lima tahun terakhir adalah sebagai berikut

Tabel 4

Data Mahasiswa FISIP UNS Tahun 2005 – 2009

Th	Reguler			Non Reguler			Diploma III				
	Terdaftar			Terdaftar			Terdaftar				
	An	Kom	Sos	An	Kom	Sos	MA	PN	PK	PR	PP
2005	116	112	61	50	103	33	108	61	109	112	47
2006	98	111	62	39	131	29	96	55	89	89	45
2007	102	110	63	22	142	43	93	49	98	72	49
2008	120	122	72	19	128	-	95	51	95	97	56
2009	92	87	56	-	-	-	97	51	96	92	64

9											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sumber: Bagian Kemahasiswaan Tahun 2009

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Informan

a. Hanif (22 Tahun)

Hanif adalah mahasiswa yang berasal dari Madiun. Dia adalah mahasiswa FISIP UNS jurusan Sosiologi angkatan tahun 2006 yang sekarang sudah menginjak semester delapan. Mahasiswa berpawakan tinggi ini mudah sekali bergaul, baik dengan mahasiswa angkatan bawah maupun kakak tingkat. Hanif memiliki laptop sejak awal masuk kuliah kira-kira sudah sekitar 4 tahun yang lalu. Hanif adalah seorang mahasiswa yang aktif di berbagai kegiatan kampus.

b. Widdi (20 Tahun)

Widdi adalah salah satu mahasiswa jurusan Ilmu Administrasi Negara Non Reguler. Mahasiswa angkatan tahun 2007 ini berasal dari Klaten. Waktu perkuliahan Widdi yang sedikit berbeda dengan waktu perkuliahan mahasiswa pada umumnya, karena Widdi merupakan mahasiswa Non Reguler yang mana waktu perkuliahan dilakukan pada sore hari atau

pada malam hari. Waktu perkuliahan Widdi yang berbeda dengan mahasiswa lain. Hal inilah yang membuat perubahan pula pada kegiatan Widdi sehari-hari, pada siang hari dia lebih banyak di kost dan tidak ada kegiatan sama sekali atau bahkan ke kampus hanya untuk ke perpustakaan atau hotspotan mengakses internet. Widdi sudah memiliki laptop sejak 2 tahun yang lalu.

c. Desta (23 Tahun)

Desta adalah mahasiswa yang berasal dari Wonosobo. Dia adalah salah satu mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan tahun 2006. Desta memiliki laptop baru sekitar 1 tahun yang lalu. Mahasiswa berkacamata ini sedang menyusun skripsi karena dia ingin mengejar target lulus dengan tepat waktu. Kesibukan menyusun skripsi ini sedikit merubah pola kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh Desta. Bahkan Desta sering sekali menghabiskan waktunya untuk membaca buku dan referensi di perpustakaan serta mengerjakan skripsi didepan laptonya. Kesibukan ini juga yang menyita waktu untuk bermain dengan teman-temannya di kampus.

d. Indah (22 Tahun)

Indah adalah mahasiswa yang berasal dari Purwodadi, mahasiswa jurusan Ilmu Administrasi Negara angkatan tahun 2006. Setiap mahasiswa yang berasal dari luar kota Surakarta akan memilih untuk kost, karena akan memudahkan segala aktivitas mahasiswa. Namun, sedikit berbeda dengan Indah, mahasiswa yang memakai jilbab ini memilih Pondok sebagai tempat tinggal di kota Surakarta. Indah mengaku sedang giat mengerjakan skripsi, walaupun masih ada beberapa mata kuliah yang harus ditempuh. Indah memiliki laptop sudah sejak awal masuk bangku kuliah. Dengan menggunakan laptop inilah Indah dapat menyelesaikan tugas mata kuliah.

e. Amin (22 Tahun)

Amin salah satu mahasiswa yang berasal dari Magetan. Dia adalah mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan tahun 2006. Saat ini Amin juga menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan. Amin menuturkan bahwa saat ini kegiatannya sangat padat dan sibuk. Hal ini dikarenakan selain dia menyusun skripsi dia juga masih mengikuti beberapa mata kuliah dan masih juga dibebani oleh tugas-tugas mata kuliah tertentu. Amin sudah 3 tahun yang lalu memiliki laptop. Bagi Amin laptop merupakan barang elektronik yang memiliki banyak manfaat terutama untuk mengerjakan pekerjaan yang berhubungan dengan perkuliahan.

f. Dila (22 Tahun)

Dila mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan tahun 2006. Mahasiswi ini berasal dari Klaten, daerah yang tidak jauh dari kota Surakarta. Mahasiswa ini memiliki laptop sekitar 1 tahun yang lalu. Menurut Dila laptop merupakan barang elektronik penunjang aktivitasnya sehari-hari. Sama juga dengan Desta ataupun Amin, Dila juga sedang menyusun skripsi dan mengejar target untuk lulus tahun ini. Tidak jauh berbeda dengan Desta kegiatan Dila juga sedikit berubah saat ini dikarenakan sibuknya menyusun skripsi. Walaupun sibuk mahasiswi berkulit putih ini masih dapat meluangkan waktu untuk kegiatan lain diluar kampus.

g. Veronica (19 Tahun)

Veronica mahasiswa jurusan D3 Broadcast ini berasal dari Jakarta. Mahasiswa berpenampilan feminim dan suka sekali bercanda ini memiliki laptop sejak masuk awal kuliah. Vero adalah panggilan akrab oleh teman-temannya di kampus. Mahasiswa yang satu ini mengaku senang dapat berkuliah di Kota Surakarta, menurut dia selain berbudaya Kota Surakarta adalah tempat yang aman dan nyaman. Saat ini Vero sedang giat mengerjakan tugas mata kuliah yang menumpuk, dan sedang giat belajar karena setiap kali pertemuan perkuliahan

diadakan kuis atau ujian. Vero memiliki laptop sudah sejak awal masuk di bangku kuliah sekitar 1 tahun yang lalu.

h. Wira (20 Tahun)

Wira salah satu mahasiswa jurusan Komunikasi angkatan tahun 2007. Mahasiswa yang bertempat tinggal di kota Surakarta, jarak antara rumah dengan kampus tidak terlalu jauh. Wira memiliki laptop sejak awal masuk kuliah kira-kira sudah 3 tahun ini, menurut dia laptop sangat bermanfaat bagi penunjang aktivitasnya terutama untuk mengerjakan tugas-tugas mata kuliah. Mahasiswa berbadan gemuk dan senang bercanda ini lebih banyak menghabiskan waktu di kampus. Kegiatan Wira sangat banyak, karena dia mengikuti salah satu UKM yang ada di FISIP UNS membuat dia lebih banyak waktunya di kampus. Walaupun Wira mengikuti salah satu UKM di kampus dia tidak lupa dengan kewajiban dia sebagai mahasiswa.

i. Suyanto (23 Tahun)

Suyanto adalah mahasiswa jurusan Sosiologi angkatan tahun 2006. Mahasiswa yang bertempat tinggal di Kabupaten Karanganyar ini mengaku selain dia menjalani aktivitas sebagai mahasiswa dia juga bekerja paruh waktu di salah satu apotik di Karanganyar. Yanto memiliki laptop sekitar 3 tahun yang lalu,

dia membeli laptop dari hasil bekerja paruh waktu di Apotek di Karanganyar. Yanto nama panggilannya di kampus. Dia juga sedang sibuk menyusun skripsi, dia berharap tahun ini akan lulus dengan nilai yang memuaskan.

j. Chaca (20 Tahun)

Chaca adalah salah satu mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi angkatan tahun 2007. Mahasiswa asli dari Kota Surakarta ini mengaku senang dapat berkuliah di UNS selain dekat dengan rumah dia juga mengaku senang masih dapat berkumpul dengan teman-temannya sewaktu SMA. Chaca juga mengaku sibuk dengan tugas kuliah yang banyak dan menumpuk. Bukan hanya itu saja adanya ujian pada setiap pertemuan membuat mahasiswa berambut panjang ini untuk belajar sungguh-sungguh dan rajin membaca buku. Chaca memiliki laptop dari 2 tahun yang lalu. Laptop merupakan barang elektronik yang memiliki banyak manfaat terutama untuk mengerjakan tugas dan akses internet.

Matriks 1

Profil Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop

No.	Nama	Usia	Jurusan/Program	Daerah Asal	Kepemilikka
-----	------	------	-----------------	-------------	-------------

		(tahun)	Studi		n Laptop
1.	Hanif	22	Sosiologi	Madiun	4 Tahun
2.	Widdi	20	Ilmu Administarsi Negara	Klaten	2 Tahun
3.	Desta	23	Sosiologi	Wonosobo	1 Tahun
4.	Indah	22	Ilmu Administarsi Negara	Purwodadi	4 Tahun
5.	Amin	22	Sosiologi	Magetan	3 Tahun
6.	Dila	22	Sosiologi	Klaten	1 Tahun
7.	Veronica	19	D3 Broadcast	Jakarta	1 Tahun
8.	Wira	20	Ilmu Komunikasi	Surakarta	3 Tahun
9.	Suyanto	23	Sosiologi	Karanganyar	3 Tahun
10.	Chaca	20	Ilmu Komunikasi	Surakarta	2 Tahun

Sumber: Data Primer Maret - April 2010

2. Pandangan Informan Tentang Komunikasi Dunia Maya Pada Ruang Lingkup Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNS

Dalam bab ini akan dideskripsikan mengenai pandangan informan tentang komunikasi dunia maya pengguna laptop di kalangan mahasiswa FISIP UNS, baik manfaat yang diperoleh pada komunikasi dunia maya, intensitas akses komunikasi dunia maya yang dilakukan mahasiswa FISIP UNS, aktivitas mereka dalam komunikasi dunia maya serta keuntungan dan kerugian yang mereka rasakan dalam melakukan komunikasi dunia maya. Dalam hal ini para informan yaitu mahasiswa FISIP UNS dapat menceritakan pengetahuan dan pengalaman mereka tentang komunikasi dunia maya yang kini sedang marak di masyarakat. Para informan sering mengakses internet dengan menggunakan laptop di kampus, dalam akses tersebut mereka lebih sering mengakses komunikasi dunia maya. Pandangan mereka mengenai

komunikasi dunia maya didapatnya dari pengalaman secara langsung dalam mengakses internet yaitu komunikasi dunia maya. Berikut paparan hasil penelitian mengenai komunikasi dunia maya yang sering diakses oleh mahasiswa FISIP UNS:

a. Manfaat Laptop Bagi Mahasiswa FISIP UNS

Laptop bagi sebagian besar mahasiswa merupakan barang elektronik yang memiliki banyak manfaat baik untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas seperti mengetik, laptop juga dapat menjadi media hiburan bagi sebagian orang. Laptop yang cenderung praktis dan memiliki fasilitas Wi-Fi (*Wireless Fidelity*) dapat memudahkan sebagian besar masyarakat tidak terkecuali mahasiswa dalam mengakses internet baik di kampus maupun area hotspot lainnya. Fasilitas Wi-Fi ini merupakan fasilitas koneksi tanpa kabel seperti handphone dengan mempergunakan teknologi radio sehingga pemakainya dapat mentransfer data dengan cepat dan aman dalam mengakses internet. Keberadaan sebuah laptop tentu akan sangat berguna bagi kalangan yang mempunyai mobilitas tinggi seperti mahasiswa sehingga pengguna laptop dapat melakukan aktivitas atau menyelesaikan pekerjaannya setiap saat.

Seperti yang diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yang mengatakan bahwa:

“..Lumayan banyak sich..manfaatnya ya itu tadi buat ngetik-ngetik, yang utama buat aku itu bisa buat download sama buat chattingan hehe..”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun mengungkapkan bahwa:

“..Banyak banget mbak manfaatnya..ya buat ngetik, nggame, nonton DVD VCD terus buat hotspotan gitu mbak, yang paling utama buat aku tuh kepraktisan laptop gitu aja hehe..”

Dari data hasil penelitian diatas sebagian mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop menggunakan laptop sebagai media hiburan yaitu diantaranya memutar Film dengan menggunakan DVD atau VCD Player yang ada didalam laptop serta program permainan yang banyak tersedia pada laptop. Tidak hanya sebagai media hiburan saja bagi mereka laptop juga merupakan media bekerja atau mengerjakan tugas. Manfaat lain yang mereka peroleh yaitu dengan memanfaatkan fasilitas Wi-Fi yang ada pada laptop mereka dapat mengakses internet seperti download lagu atau film, mencari bahan tugas mata kuliah serta berkomunikasi dunia maya melalui jejaring sosial komunikasi dunia maya seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya).

Demikian pula dengan Desta, 23 tahun yang mengatakan bahwa manfaat laptop juga dapat sebagai media hiburan yaitu sebagai berikut:

“...Manfaatnya apa ya.. emm..banyak banget, ya itu tadi buat ngetik-ngetik tugas, skripsi, browsing bahan tugas juga, download lagu, ngegame, FBan juga bisa, so manfaatnya banyak gitu dech...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Veronica, mahasiswa D3 Broadcast yang merasakan manfaat dari laptop yaitu sebagai berikut:

“..Emm..kalo manfaatnya banyak sekali, paling utama buat ngetik-ngetik tugas kuliah, browsing bahan kuliah atau bahan tugas kuliah gitu mbak..kalo hiburannya aku pake ngegame atau kalo misal hotspotan buka FB hehe..”

Manfaat ini juga turut dirasakan oleh Indah, 21 tahun yaitu manfaat laptop yang berarti bagi setiap aktivitasnya:

“....Manfaatnya banyak, ya untuk sarana belajar, memudahkan mengerjakan tugas, kayak ngetik, browsing dan sekarang juga buat berkomunikasi pun juga bisa...”

Matriks 2

Manfaat Laptop Bagi Mahasiswa FISIP UNS

No.	Nama	Manfaat laptop bagi Mahasiswa FISIP UNS
1.	Hanif	Manfaat laptop untuk mengerjakan tugas, <i>download</i> serta <i>chatting</i> (komunikasi real)

2.	Widdi	Manfaat selain untuk mengerjakan tugas, juga dapat digunakan sebagai media hiburan seperti main <i>game</i> , memutar DVD ataupun VCD serta untuk hotspotan.
3.	Desta	Untuk mengetik atau mengerjakan tugas dan skripsi, browsing bahan atau referensi, <i>download</i> lagu, main <i>game</i> , akses komunikasi dunia maya.
4.	Indah	Sebagai sarana belajar, memudahkan mengerjakan tugas, <i>browsing</i> dan berkomunikasi di dunia maya.
5.	Veronica	Untuk mengerjakan tugas, mencari bahan atau referensi, serta untuk akses internet.

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

b. Manfaat Dunia Maya Bagi Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop

Dunia maya kian lama kian berkembang, banyak masyarakat yang mengakses dunia maya. Bagi sebagian masyarakat keberadaan dunia maya sangatlah penting. Banyak manfaat yang mereka peroleh dengan adanya dunia maya. Bukan hanya manfaat dalam hal mendapatkan informasi atau berita terbaru, tetapi juga dunia maya telah menjadi media telekomunikasi bagi masyarakat luas. Hal ini juga dirasakan oleh informan yaitu mahasiswa FISIP UNS yang sering mengakses dunia maya.

Seperti yang diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yang mengatakan bahwa:

“...Manfaatnya secara umum banyak ya...kayak kita ngertilah berita perkembangan yang lagi in atau hangat di masyarakat, terus dapet berkomunikasi di dunia maya lewat FB dan lain-lain..terus juga browsing buka google bahan tugas itu yang aku rasain sich...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Amin, 22 tahun yaitu bahwa:

“...Bermanfaat banget apalagi mahasiswa itu dapet download bahan atau referensi buat bikin tugas, terus juga komunikasi dunia maya ya kayak FB itu...”

Dari pengungkapan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop diatas bahwa dunia maya memiliki manfaat yang cukup banyak. Mereka dapat mengetahui perkembangan berita atau informasi terbaru yang ada di masyarakat, dengan mengakses dunia maya mereka juga dapat mencari bahan atau referensi untuk tugas mata kuliah serta dapat mengakses jejaring sosial komunikasi dunia maya yang sedang marak di masyarakat dewasa ini.

Seperti yang diungkapkan oleh Veronica, 19 tahun yang merasakan banyak manfaat yang diperoleh dari keberadaan dunia maya:

“...Banyak manfaatnya bisa buat cari bahan tugas, tahu berita info terkini biar ga gaptek, terus buat komunikasi dunia maya juga oke hehe...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Wira, 20 tahun yang juga merasakan manfaat dari adanya dunia maya:

“...Manfaatnya tuh..pertama buat cari referensi tugas mata kuliah, kedua buat komunikasi dunia maya kayak to FB dan lain-lain, ketiga buat cari info terkini itu menurutku hehe...”

Demikian pula dengan Chaca, 19 tahun mahasiswa Ilmu Komunikasi ini yang merasakan banyak manfaat dari dunia maya terutama untuk memperoleh informasi terkini:

“...Emm, banyak manfaatnya cari berita terkini, cari bahan tugas mata kuliah, terus juga buat komunikasi dunia maya banyak dech..hehe...”

Matriks 3

Manfaat Dunia Maya Bagi Mahasiswa FISIP UNS

No.	Nama	Manfaat Dunia Maya Bagi Mahasiswa FISIP UNS
1.	Hanif	Manfaat untuk memperoleh informasi serta berkomunikasi di dunia maya
2.	Amin	Manfaatnya untuk akses internet di area-area hotspot.
3.	Veronica	Untuk mengerjakan tugas, mencari bahan atau referensi, serta untuk akses internet.
4.	Wira	Manfaat untuk <i>download</i> bahan atau referensi, serta akses Facebook.
5.	Chaca	Untuk mencari bahan tugas mata kuliah serta mengakses komunikasi dunia maya.

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

c. Intensitas Mengakses Komunikasi Dunia Maya

1) Intensitas Mahasiswa FISIP UNS Mengakses Komunikasi Dunia Maya Di Area Hotspot FISIP UNS

Dewasa ini maraknya komunikasi dunia maya telah merubah sedikit pola hidup masyarakat. Hal ini juga dirasakan oleh sebagian besar informan yang mengakses internet untuk berkomunikasi di dunia maya seperti (e-mail, facebook, milis,

friendster, twitter, dan sebagainya). Hal ini juga dirasakan oleh sebagian besar informan yang mengakses internet untuk berkomunikasi di dunia maya seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya). Mereka mengungkapkan bahwa intensitas mereka dalam mengakses internet untuk berkomunikasi di dunia maya sangat tinggi. Beberapa mahasiswa FISIP pengguna laptop juga mengaku bahwa komunikasi dunia maya seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) berpengaruh besar dalam kegiatan sehari-hari. Dalam setiap kesempatan mengakses internet mereka selalu meluangkan untuk mengakses komunikasi dunia maya seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya).

Seperti yang diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun yang dapat meluangkan waktu untuk mengakses dunia maya di kampus yaitu:

“...Iya mbak, sering banget..apalagi aku kan...kuliahnya sore jadi kalo siang pas nganggur ga ada kegiatan di kos gitu, aku ke kampus cuma buat hotspotan kadang di FISIP kadang juga di SAT UNS itu mbak, kalo misal sore ada waktu luang aku juga sering internetan biar ga bosen di kampus, lagian nunggu dosen misal juga lama, terus misal kuliahnya kosong gitu kan jadi males aku sempatin buat hotspotan.paling buka FB kalo ga google...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yang sering meluangkan waktu untuk mengakses komunikasi dunia maya di area hotspot kampus FISIP UNS:

"..Iya juga sich, tapi ga sering-sering sekali..pas luang aja, kan bosen banget dosen ga ada kan males jadi kuliahnya kosong, ya...udah hotspotan gratis, ga perlu ke warnet ngeluarin uang maklum anak kost, tapi kalo hotspotan terus lemot gitu koneksinya ya males juga ngabisin waktu malah..biasanya ya FBan gitu paling sering sich...."

Demikian pula dengan Dila, 22 tahun yang meluangkan waktu untuk mengakses internet hanya pada saat jam mata kuliah kosong saja:

"...Kalo pas jeda ga, soalnya cuma satu jam tanggung, kadang aja koneksinya lambat waktu satu jam ga cukup buat itu aja, tapi kalo kuliah kosong atau udah kelar kuliah gitu aku langsung hotspotan lama kan waktunya lama jadi lebih enak aja ga keburu-buru..selain gratis ya kalo di kampus aku juga sekalian bias menjalankan aktivitas lain di kampus gitu hehe..kaya kegiatan Himasos.."

Sebagian mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop sering meluangkan waktu untuk mengakses internet di area hotspot FISIP UNS. Mereka mengatakan dengan mengakses internet di kampus dapat menghilangkan rasa bosan dan penat setelah mengikuti perkuliahan atau pada saat menunggu kedatangan dosen. Bukan hanya itu saja mengakses internet di kampus juga merupakan rutinitas sehari-hari yang dilakukan oleh sebagian besar mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop, sebab selain tidak perlu membayar mereka juga tidak perlu

jauh-jauh datang ke Warnet (Warung Internet) untuk mengakses internet.

Seperti yang diungkapkan oleh Veronica, 19 tahun yang sering mengakses internet di kampus dengan menggunakan laptopnya:

“...Sering sekali mbak, baik lewat laptop hotspotan gitu ya..aku juga kadang buka FB lewat HP mbak..walaupun cuma bentar tapi paling ga nyempetin gitu lah mbak..kadang aku juga mikir banget kalo aku ni facebooker sejati dimana-mana buka FB, ngabisin pulsa, waktu cuma buat buka FB. Welahdalah...kadang ya ngrasa gimana ya butuh aku mbak..keterusan juga haha..bingung malah mbak?!!, tapi di FB tu kita dapet info juga banyak lho mbak..mbak pasti juga punya kan FB hehe...”

Hal serupa juga dirasakan oleh Desta, 23 tahun yang mengakses internet di area hotspot kampus FISIP UNS:

“..Ga juga sich, cuma pas kosong aja ga ada kuliah gitu biar waktunya lama gitu dan bias gratis ga perlu keluarin uang lagi buat biaya akses internet gitu lah..”

Demikian pula dengan Amin, 22 tahun yang selalu menyempatkan untuk mengakses internet di kampus FISIP UNS:

“... Iya tentunya..soalnya dari pada nganggur di kampus ga ada kerjaan ya mending hotspotan di kampus aja lumayan bisa akses internet gitu lah..”

Matriks 4

Intensitas Mahasiswa FISIP UNS Mengakses Komunikasi

Dunia Maya Di Area Hotspot FISIP UNS

No.	Nama	Intensitas Mahasiswa FISIP UNS Mengakses Komunikasi Dunia Maya Di Area Hotspot FISIP UNS
-----	------	------------------------------------------------------------------------------------------

1.	Hanif	Sering sekali hotspotan, bahkan hampir setiap hari, selain mengisi waktu yang kosong juga dapat menghilangkan rasa bosan.
2.	Widdi	Sering mengakses internet pada siang hari dan pada saat menunggu dosen.
3.	Desta	Sering pada waktu luang saja untuk mengakses internet terutama komunikasi dunia maya.
4.	Amin	Sering sekali untuk mengakses internet di kampus, untuk mengakses internet
5.	Dila	Hanya saat waktu luang saja mengakses internet di kampus
6.	Veronica	Sering sekali menghabiskan waktu untuk akses internet, dan dapat juga untuk berkumpul dengan teman-teman

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

2) Akses Mahasiswa FISIP UNS Terhadap Jejaring Sosial Pertemanan Komunikasi Dunia Maya

Keberadaan komunikasi dunia maya bagi mereka amat sangatlah penting. Bukan hanya sebagai tren dengan maraknya dan perkembangan komunikasi dunia maya saja, akan tetapi juga kebutuhan akan informasi dan adanya keinginan untuk selalu berkomunikasi. Dari sepuluh mahasiswa didapat delapan mahasiswa memilih jejaring sosial pertemanan Facebook sebagai jejaring sosial pertemanan komunikasi dunia maya mereka. Sedangkan, yang lainnya lebih memilih Yahoo Messenger dan Twitter sebagai jejaring sosial pertemanan di komunikasi dunia maya. Bagi informan yang memilih jejaring sosial Facebook memiliki alasan sendiri yaitu selain jejaring sosial Facebook menjadi trend dikalangan masyarakat, jejaring sosial ini juga mudah

untuk diakses serta dalam jejaring ini dapat memperoleh berbagai keuntungan.

Seperti yang diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun yang lebih memilih jejaring sosial Facebook:

“...Paling sering aku buka itu Facebook soalnya lagi tren, sekarang ajah FB dah marak banget dari orang tua sampe anak-anak...kalo e-mail cuma kadang-kadang aja buat kirim tugas ke dosen gitu, kalo twitter aku belum bikin soalnya susah mbak, enakan FB bisa chatting juga update status dan lebih gampang buat aksesnya...dulu aku punya Friendster, tapi sering error kalo di buka haha..jadul mungkin ya mbak FS itu hehe..”

Hal serupa diungkapkan oleh Desta, 23 tahun yang lebih sering mengakses facebook sebagai jejaring sosialnya:

“...Aku pilih Facebook sama twitter aja dech, dulu aku punya friendster, tapi jarang aku buka lagi susah soalnya...”

Demikian pula dengan Dila, 22 tahun yang mengaku lebih senang dengan facebook:

“..Aku pilih Facebook aja dech..intensitasnya paling tinggi enak bisa buat curhat-curhat gitu hehe...kalo e-mail jarang paling pas kirim data aja..”

Begitu juga dengan Wira, 20 tahun yang mengakses facebook, baik di kampus maupun di rumah:

“...Sering banget, biasanya kalo aku Facebook mbak, hehe..kadang juga lewat HP pas lagi di rumah gitu mbak..so tiap hari FBan seru hehe...”

Namun, berbeda dengan beberapa mahasiswa yang mengakses Yahoo Messenger dan Twitter sebagai jejaring sosial pertemanan di komunikasi dunia maya seperti Chaca,

20 tahun yang lebih sering mengakses Twitter sebagai jejaring sosialnya:

“...Sering kok, pas hotspotan gitu pertama kali aku buka FB ma twitterku..terus baru buka yang lain kayak google, kalo sempet ya download gitu lah....tapi intensitas paling tinggi aku buka twitter hehe..aku agak sedikit bosan ma FB...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Indah, 21 tahun yang lebih senang mengakses Yahoo Messenger sebagai jejaring komunikasi dunia mayanya:

“...Sering kok, pas hotspotan gitu pertama kali aku buka FB ma twitterku..terus baru buka yang lain kayak google, kalo sempet ya download gitu lah....tapi intensitas paling tinggi aku buka twitter hehe..aku agak sedikit bosan ma FB...”
“..Aku lebih sering Yahoo Messenger ato YMan itu, lebih praktis dan mudah..tapi aku sendiri juga punya Facebook tapi jarang-jarang tak buka paling pas pengen dong hehe..”

Bagi mereka yang mengakses Yahoo Messenger dan Twitter sebagai jejaring sosial pertemanan di komunikasi dunia maya mengungkapkan bahwa jejaring sosial ini tidak kalah seru dari jejaring sosial Facebook pada jejaring ini juga dapat melakukan komunikasi dengan teman dunia maya sama halnya dengan jejaring sosial Facebook.

Seperti yang diungkapkan oleh Suyanto, 23 tahun yang memilih akses kedua jejaring komunikasi dunia mayanya:

“...Aku kalo Facebook malah jarang tapi sama-sama senang kok, YMan (Yahoo Messenger) itu intensitasnya paling tinggi aku lebih seringnya itu dech...”

Matriks 5

Akses Mahasiswa FISIP UNS Terhadap Jejaring Sosial
Pertemanan Komunikasi Dunia Maya

No.	Nama	Akses Mahasiswa FISIP UNS Terhadap Jejaring Sosial Pertemanan Komunikasi Dunia Maya
1.	Widdi	Lebih sering mengakses facebook karena sedang menjadi tren di masyarakat terutama kalangan mahasiswa
2.	Desta	Lebih sering mengakses facebook, mudah untuk diakses
3.	Indah	Sering mengakses YM atau Yahoo messenger sebagai jejaring sosialnya
4.	Dila	Intensitas paling tinggi yaitu mengakses facebook, baik lewat hotspot maupun handphone
5.	Wira	Lebih banyak mengakses facebook, lebih enak dalam mengakses
6.	Suyanto	Sering akses yahoo messenger dan facebook, tetapi hanya satu bulan dua kali
7.	Chaca	Lebih sering akses twitter, bosan dengan facebook

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

d. Pertemanan Dalam Komunikasi Dunia Maya

Komunikasi dunia maya merupakan bagian dari dunia maya. Komunikasi dunia maya seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) telah menjadi tren di kalangan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa komunikasi dunia maya merupakan media komunikasi yang banyak digemari oleh masyarakat belakangan ini. Komunikasi dunia maya yang terdiri dari e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya merupakan jejaring sosial yang memiliki banyak manfaat. Dewasa ini masyarakat banyak mengakses jejaring sosial Facebook dalam berkomunikasi di dunia maya. Dipandang dari segi sosial, jejaring sosial Facebook sangat bermanfaat untuk menjalin hubungan pertemanan, baik itu teman baru maupun teman lama

yang sudah lama tidak bertemu, berkat jejaring sosial Facebook akhirnya hubungan dapat terjalin kembali.

Menurut beberapa informan didalam jejaring sosial pertemanan Facebook mereka dapat melakukan segala aktivitas baik menjalin silaturahmi dan dapat menemukan teman lama mereka, membentuk komunitas dan mencurahkan perasaan melalui jejaring sosial ini.

Seperti yang diungkapkan oleh Wira, 20 tahun yang banyak menemukan teman pada komunikasi dunia maya:

“..Iya nemu teman, dari mulai temen SD sampe Kuliah bahkan temen baru mbak, banyak lah..kalo ma temen lama aku biasanya kangen-kangenan gitu mbak, yaw ajar udah lama ga ketemu hehe..cuma bisa lewat FB tok..”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yang banyak menemukan teman pada jejaring sosial tersebut:

“..Ya pasti, temen-temen yang dah lama ga ketemu ternyata ketemunya lewat FB, dari temen SD sampe kuliah sekarang ada semua, bahkan temen-temen baru juga banyak..seneng banget dapet apa ya..jaga silaturahmi ma temen-temen..”

Demikian pula dengan Desta, 23 tahun yang banyak menemukan teman pada jejaring Facebook

“...Ga juga sich. Paling teman lama kayak teman SD, SMP, SMA sama kuliah aja. Kalo teman baru iya ada tapi ga begitu banyak banget kok....”

Begitu juga dengan Veronica, 19 tahun yang banyak menemukan teman baik teman lama maupun teman baru:

“...Okey, iya bener aku nemuin temen-temenku dari temen lama sampe temen baru. FB kan jejaring pertemanan yang paling populer saat ini jadi semua orang pasti punya jadi kalo mau cari temen lama gitu gampang banget tinggal ketik nama aja kan udah keluar semua kan..?!..

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan pada jejaring sosial komunikasi dunia maya seperti Facebook yang banyak diakses oleh informan yaitu memperbarui status, menulis komentar, dinding Facebook teman dan lain sebagainya. Dari jejaring sosial Facebook inilah mereka dapat mencurahkan perasaan yang sedang mereka rasakan baik senang maupun sedih, mereka dapat berbagi cerita dengan teman-teman di komunikasi dunia mayanya. Jejaring sosial Facebook menjadi media yang tepat bagi seseorang yang ingin menghilangkan kepenatan setelah beraktivitas. Mereka menganggap bahwa komunikasi dunia maya juga merupakan bagian dari hidup mereka yang dapat menjadi tempat mencurahkan segalanya. Mereka pun tidak ragu dalam mencurahkan perasaan mereka pada orang yang belum mereka kenal. Beberapa informan merasa nyaman, mendapatkan solusi lain yang tidak sama yang diberikan oleh teman-teman dekat mereka apabila mencurahkan perasaan melalui komunikasi dunia maya dan begitu juga saat mencurahkan perasaan pada orang yang belum mereka kenal.

Seperti yang diungkapkan oleh Desta, 23 tahun yang banyak melakukan aktivitas di dalam komunikasi dunia maya:

“...Kalo di FB paling aku ngubah status, nuangin perasaan lewat status, komen-komen status temen, curhat gratis lewat FB juga bisa, terus aku juga sering chattingan. Aku kadang ngerasa lebih aman kalo curhat lewat chattingan terus FB juga gitu kan teman yang aku ajakin curhat ga tau aku, aku juga ga kenal dia ya dia juga ga bakal bocorin ke teman-teman dekatku hehe...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Wira, 20 tahun yang sering mencurahkan perasaan melalui status di dalam facebook:

“..Kalo di FB itu aku lebih seringnya ngubah statusku, komen status orang, chattingan curhat gratis lewat FB hehe..kan curhat gitu kan ga mesti ya mbak..kalo kadang kita curhat ma orang yang kita kenal kadang orang itu bocor ga iso nyimpen rahasia jadi nyebar malah jadi ga genah, mending sekarang curhat lewat status, lewat chatting dapet solusi atau masukan dari semua orang lebih seru aja yang aku rasain ga boring, terus apalagi ya cukup kayak’e mbak..pokoknya banyak hehe..”

Demikian juga dengan Veronica, 19 tahun yang lebih senang berbagi cerita dengan teman melalui komunikasi dunia maya:

“...Yang pasti ya tadi berkomunikasi lewat FB, chattingan. Kalo di FB biasanya aku update status, menuangkan perasaan lewat FB, lihat status temen di komentarin, kadang juga nulis dinding temen gitu-gitu mbak hehe...”

Demikian juga dengan Chaca, 19 tahun yang sering mengubah status di dalam komunikasi dunia maya:

“..Yang aku lakuin tuh ini apa ya..chatting kalo pas chatting pas lagi bete sebel curhat ma temen chattingku, kalo lewat Fb juga aku curhat lewat status tapi yang seneng aja, takut aku ketahuan ma cowokku ato ma saudaraku hehe.., twitter juga sama nulis-nulis gitu dong.., nulis-nulis artikel sosial so jadi penulis amatiran gitu dech di blog hehe..”

(Wawancara Rabu tanggal 24 Maret 2010, informan Chaca)

Matriks 6

Aktivitas Mahasiswa FISIP UNS Pertemanan Komunikasi Dunia Maya

No.	Nama	Aktivitas Mahasiswa FISIP UNS Pertemanan Komunikasi Dunia Maya
1.	Hanif	Banyak menemukan teman dari SD sampai kuliah, lebih sering mengubah status dan mengomentari status teman-teman
2.	Widdi	Banyak menemukan teman dari SMP, SMA dan teman sekarang, lebih banyak mengubah status dan chatting
3.	Desta	Banyak menemukan teman baik teman lama maupun teman baru, lebih banyak mengubah status.
4.	Indah	Menemukan teman baik teman lama maupun teman baru, lebih sering chattingan dengan teman-teman
5.	Amin	Teman-temannya banyak, lebih sering mengubah status dan melihat status teman-teman
6.	Dila	Banyak teman dari SD-kuliah, lebih banyak mengubah status dan mengomentari status
7.	Veronica	Menemukan banyak teman, dan sering mengubah status dan banyak mengomentari status teman maupun chattingan
8.	Wira	Jelas menemukan banyak teman-teman, serta mengubah status dan mengomentari status teman
9.	Suyanto	Banyak menemukan teman SMA sampai kuliah, lebih banyak chattingan
10.	Chaca	Banyak menemukan teman baik teman lama maupun teman baru, lebih banyak mengubah status di twitter

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

Dalam pertemanan di komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial pertemanan Facebook dapat membentuk suatu komunitas-komunitas tertentu. Jaringan komunikasi dan interaksi yang dilakukan seseorang dalam komunikasi dunia maya dapat

membentuk suatu kesamaan atau hobi yang kemudian membentuk suatu komunitas. Komunitas-komunitas dalam jejaring sosial pertemanan Facebook biasanya di dasarkan atas daerah asal, nama sekolah atau Universitas, hobi, penggemar artis atau tokoh, dan pendukung tokoh-tokoh politik, game (permainan) di Facebook dan lain sebagainya.

Dari sepuluh informan mengungkapkan bahwa mereka memiliki komunitas-komunitas di Facebook mereka. Komunitas yang banyak diikuti informan yaitu komunitas “keluarga besar UNS” dengan alamat Facebook www.facebook.universitasebelasmaret.com , “komunitas mahasiswa FISIP UNS” dengan alamat www.fisip.ac.id , serta “komunitas Himasos” dengan alamat www.facebook.group.com/himasos.fisip . Dengan adanya komunitas-komunitas ini mereka merasa memiliki suatu ikatan, karena dalam komunitas tersebut mereka memiliki satu pemikiran yang sama.

Seperti yang diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yaitu memiliki banyak komunitas dalam facebook sebagai berikut:

Dapat dong, misalnya aja ni kayak komunitas keluarga besar mahasiswa UNS, terus ada lagi itu alumni SMA aku dulu, banyak kok..”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Desta, 23 tahun yang memiliki beberapa komunitas didalam komunikasi dunia maya:

“..Dapet, misalnya aja aku masuk komunitas Keluarga Mahasiswa Wonosobo (KMW), Alumni SMA aku dulu juga iya, terus penggemar artis tertentu, pendukung pasangan SBY dan Boediono banyak banget pokoknya..”

Begitu pula dengan Indah, 21 tahun yang ikut bergabung dalam komunitas keluarga mahasiswa UNS:

“...Iya, Aku Ikut Komunitas/Group “Im Winner”, “Satu Juta Pendukung Bibit Slamet Riyanto & Candra Hamzah”, “Keluarga Besar Mahasiswa UNS”, masih banyak banget tapi aku lupa hehe..”

Sama halnya dengan Indah Amin, 22 tahun juga ikut bergabung dalam komunitas mahasiswa UNS

“...Oke, bisa kok kayak komunitas-komunitas gitu kan?ada misal aja keluarga besar UNS, fans club pencinta alam dan lain-lain banyak tak terhitung hehe...”

Demikian juga yang diungkapkan oleh Dila, 22 tahun yang memiliki komunitas di dalam komunikasi dunia maya:

“..Iya lah..aku gabung keluarga mahasiswa UNS, FISIP, Himasos dan masih banyak banget ga bisa disebutin satu persatu hehe.. kalo ada komunitas kayak gini ngrasa ada ikatan kekeluargaan yang bener-bener kuat gitu, punya satu pemikiran rasa persaudaraannya kuat pokoknya..”

Matriks 7

Komunitas-komunitas Pada Komunikasi Dunia Maya

No.	Nama	Komunitas-komunitas Pada Komunikasi Dunia Maya
1.	Hanif	Komunitas yang diikuti yaitu keluarga besar UNS, dan masih banyak yang lain
2.	Desta	Dapat membentuk komunitas keluarga besar mahasiswa Wonosobo, dan lain sebagainya
3.	Indah	Komunitas yang diikuti yaitu komunitas keluarga besar UNS dan lain sebagainya
4.	Amin	Komunitas yang diikuti yaitu komunitas keluarga besar UNS, serta pencinta alam dan masih banyak yang lainnya
5.	Dila	Dapat membentuk dan masuk pada komunitas, seperti komunitas keluarga besar UNS, Keluarga besar FISIP UNS dan grup Himasos

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

Pertemanan di komunikasi dunia maya memang tidak nyata dan hanya sebatas terjalin dalam komunikasi yang semu tidak terlihat atau bahkan dapat dikatakan fiktif. Dengan komunikasi di dunia maya yang terjadi secara berkala atau terus menerus antara dua orang akan menimbulkan suatu hubungan pertemanan atau ikatan yang semakin kuat terjalin, bukan hanya itu saja dengan adanya komunitas dalam komunikasi dunia maya menimbulkan suatu ikatan. Adanya saling keterikatan antara satu dengan yang lain, dan intensitas komunikasi yang sangat tinggi itulah yang dapat membuat seseorang yang melakukan komunikasi dunia maya memiliki keinginan untuk bertemu atau bertatap muka. Keinginan bertemu atau bertatap muka merupakan suatu hal yang wajar bagi setiap orang yang

berkomunikasi, sebab adanya rasa keingintahuan yang lebih dalam terhadap teman atau rekannnya tersebut.

Tidak jarang orang yang melakukan komunikasi di dunia maya sering berlanjut kedalam kehidupan dunia nyata, bahkan mereka dapat menjalin hubungan yang lebih dekat; seperti menjalin hubungan sebagai sepasang kekasih, suami-istri, dan rekan kerja atau bisnis. Beberapa informan mengungkapkan bahwa selain menjalin pertemanan lewat komunikasi dunia maya mereka juga pernah berkomunikasi secara langsung dengan cara bertemu.

Seperti yang diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yang pernah bertemu langsung dengan teman komunikasi dunia mayanya adalah sebagai berikut:

“..Pernah, ya ketemu langsung kan awalnya kita ngobrol lewat chattingan, terus janjiin gitu akhirnya ketemu. Kalo pas ketemu paling cuma ngobrol sharing itu aja kok. Kebanyakan cewek sich..yang ketemuan, tapi cowok juga ada hehe..”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Indah, 22 tahun yang pernah bertemu dengan teman komunikasi dunia mayanya adalah sebagai berikut:

“...Iya pernah, tapi ga sering kok baru beberapa kali aja. Biasanya kalo ketemu aku cuma ngobrolin masalah laptop gitu..ya cowok dong..cewek ga pernah mungkin males kali ya..tapi kalo aku sapa yang mau kenal ayo yang penting baik aja..”

Namun, ada juga beberapa informan yang mengaku tidak berani untuk bertemu dengan teman di komunikasi dunia mayanya. Mereka mengaku tidak memiliki rasa keingintahuan yang lebih dalam terhadap teman komunikasi dunia mayanya bagi mereka cukup hanya dengan menjalin pertemanan di komunikasi dunia maya saja. Bukan hanya itu saja rasa khawatir mereka terhadap kejahatan dunia maya yang semakin lama semakin mengkhawatirkan seperti; penculikan, penipuan dan lain sebagainya.

Seperti yang diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun yang merasa tidak nyaman atau bahkan tidak perlu untuk bertemu dengan teman komunikasi dunia mayanya, yaitu adalah sebagai berikut:

“...Ga pernah mbak soalnya aku ga berani kalo ketemu-ketemu gitu, ga penting jadi males..ntar kalo ada apa-apa di tipu ato di culik kan ga tau hehehe..”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Desta, 23 tahun yang juga merasa khawatir dengan teman komunikasi dunia mayanya adalah sebagai berikut:

“...Ga pernah, soalnya aku males ga penting nanggapi kaya begituan buat apa. Lagian kita ga kenal sama orang-orang di dunia maya jadi kalo ketemu kan khawatir akan terjadi sesuatu yang tidak di inginkan gitu..”

Matriks 8

Kelanjutan Hubungan Pertemanan Pada Komunikasi DuniaMaya Di Dalam Dunia Nyata

No.	Nama	Kelanjutan Hubungan Pertemanan Pada Komunikasi DuniaMaya Di Dalam Dunia Nyata
1.	Hanif	Pernah bertemu langsung dengan teman komunikasi dunia maya
2.	Widdi	Tidak pernah bertemu langsung dengan teman komunikasi dunia maya, karena khawatir dengan tindak kejahatan yang kian marak
3.	Desta	Tidak pernah bertemu langsung dengan teman komunikasi dunia maya, karena khawatir dengan tindak kejahatan yang kian marak
4.	Indah	Pernah bertemu langsung dengan teman komunikasi dunia maya

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

e. Keuntungan Komunikasi Dunia Maya

Komunikasi dunia maya yang marak dimasyarakat merupakan realita yang tidak dapat dihindari, begitu banyak keuntungan yang diperoleh dari komunikasi dunia maya. Sifat komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook yang praktis dan mudah diakses membuat jejaring ini banyak diminati. Jejaring sosial Facebook yang saat ini marak dan banyak diakses masyarakat luas telah merubah pola hidup masyarakat.

Dengan adanya komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook memudahkan seseorang untuk menjalin tali silaturahmi dengan saudara, teman. Didalam jejaring sosial Facebook ini seseorang mudah menemukan teman lama dan bahkan mendapatkan teman baru, dapat pula mencurahkan

perasaan maupun membentuk komunitas-komunitas. Untuk kalangan politik jejaring sosial Facebook juga dapat dimanfaatkan sebagai media kampanye politik yang paling murah, sebab jejaring sosial Facebook dapat diakses seluruh orang di dunia.

Beberapa informan juga merasakan keuntungan dari keberadaan jejaring sosial Facebook. Mereka mengungkapkan bahwa dengan memiliki jejaring sosial Facebook, mereka dapat menjalin tali silaturahmi dengan teman-teman mereka baik teman lama maupun teman baru. Pada jejaring sosial Facebook mereka dapat juga memperoleh informasi-informasi baru.

Seperti yang diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun yang merasakan banyak sekali keuntungan dari komunikasi dunia maya:

“...Banyak sekali keuntungan dari facebook, selain kita bisa terhubung dengan teman-teman kita, mencari teman baru, kita juga bisa berbagi informasi dengan teman-teman kita. Atau setidaknya kita juga bisa curhat melalui status facebook. Bukan hanya itu, kitapun nantinya akan mendapat informasi jika kita mengikuti forum-forum yang ada dalam facebook. Dan menarik juga jika kita mencoba aplikasi-aplikasi facebook seperti cek kepribadian, psikotes, dan lain-lain. Kalo kamu pebisnis kamu juga bisa promosi disitu...”

Hal serupa juga dirasakan oleh Amin, 22 tahun yang juga merasakan keuntungan dengan adanya komunikasi dunia maya:

“...keuntungannya biasa aja kok..paling buat senang-senang aja biar gaul ga gaptek..ikutin perkembangan jaman dengan mengikuti perkembangan teknologi gitu..banyak teman juga bisa..menjalin silaturahmi baik sodara ataupun teman udah itu kayaknya hehe...”

Demikian juga dengan Wira, 20 tahun yang banyak merasakan keuntungan komunikasi dunia maya:

“...Keuntungannya banyak ya mbak, dari dapet temen, informasi, bisa curhat juga pas kita lagi bad mood atau lagi kesal nuangin perasaan di dunia maya sah-sah aja ga ada yang ngelarang pokoknya untungnya enak banget hehe...

Matriks 9
Keuntungan Komunikasi Dunia Maya

No.	Nama	Keuntungan Komunikasi Dunia Maya
1.	Widdi	Banyak sekali keuntungan yang diperoleh dari komunikasi dunia maya, dapat menjalin tali silaturahmi, mencari informasi
2.	Desta	Banyak sekali keuntungan yang diperoleh dari komunikasi dunia maya, diantaranya dapat menjalin tali silaturahmi
3.	Indah	Banyak sekali keuntungan yang diperoleh dari komunikasi dunia maya, diantaranya dapat menjalin tali silaturahmi dengan selalu berkomunikasi dengan teman
4.	Amin	Keuntungannya biasa saja hanya sekedar untuk hiburan di saat jenuh
5.	Veronica	Banyak sekali keuntungan yang diperoleh dari komunikasi dunia maya, tali silaturahmi dengan selalu berkomunikasi dengan teman
6.	Wira	Banyak sekali keuntungan yang diperoleh dari komunikasi dunia maya, diantaranya dapat menjalin tali silaturahmi

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

1) Komunikasi Dunia Maya Sebagai Media Mengembangkan Bakat Menulis Dan Sumber Informasi

Komunikasi dunia maya juga dapat menjadi media untuk menuangkan inspirasi, pikiran dengan cara menulis artikel di Blog. Artikel-artikel yang mereka upload atau menambahkannya di Blog dapat menjadi sumber informasi bagi pembaca atau masyarakat yang membuka atau membaca Blog tersebut. Beberapa informan mengungkapkan

bahwa mereka sering menulis artikel yang kemudian di upload atau ditambahkan di blog mereka.

Seperti yang diungkapkan oleh hanif, 22 tahun yang dapat menulis artikel dalam komunikasi dunia maya:

“...Aku dulu, tapi ga sering sich..nulis artikel diblog aku..walaupun bahasanya acak adul ga genah, yang penting buat aku pribadi nyalurin pikiranku lewat situ gitu loh.. Kalo lowongan pekerjaan tuh..ada juga infonya, tapi aku ragu aja misal lewat FB, Blog atau sejenisnya ntar ga bisa dipercaya malah menjerumuskan hehehe...”

Bukan hanya mengembangkan bakat menulis artikel saja yang dapat disalurkan melalui komunikasi dunia maya, akan tetapi komunikasi dunia maya juga dapat menambah informasi bagi sebagian besar masyarakat. Artikel maupun makalah yang mereka upload di dunia maya seperti Blog dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan bagi para pembaca. Beberapa informan menuturkan bahwa mereka lebih senang membaca artikel yang ada di Blog, sebab bagi mereka dengan membaca mereka dapat menambah pengetahuan. Bukan hanya itu saja mereka juga sering download atau mengunduh artikel sebagai bahan referensi membuat tugas mata kuliah tertentu.

Lain halnya dengan yang diungkapkan oleh Amin, 22 tahun yang mendapatkan banyak informasi atau referensi dengan artikel-artikel yang banyak di tambahkan dalam komunikais dunia maya:

“...Ga..aku ga suka nulis artikel dan sebagainya..males ajah..lebih suka FBan gitu...tapi kalo baca artikel aku suka soalnya dapet sedikit nambah pengetahuan biar ga gaptek banget-banget gitu..biar paham juga dengan kondisi sekarang ini gitu...”

Seperti yang diungkapkan oleh Widdi, 20 tahu yang lebih senang untuk membaca artikel:

“...Kalo berbagi informasi lewat komunikasi dunia maya kayak artikel-artikel gitu aku belum ya mbak..soalnya aku ga begitu minat kayak begituan hehe..tapi kalo download artikel di google atau di blog lumayan sering cuma buat tambahan bikin tugas gitu hehe...”

Hal serupa juga dikatakan oleh Desta, 23 tahun yang hanya membaca artikel:

“...Belum pernah nulis artikel diblog.. aku ga begitu suka dengan tulis artikel, tapi kalo download makalah atau artikel di dunia maya sich..sering banget buat tambahan pengetahuan terus juga buat bahan bikin tugas gitu...bukan itu aja bisa juga buat nambah informasi buat kita gitu biar ga gaptek lah...”

Matriks 10

Komunikasi Dunia Maya Sebagai Media Mengembangkan Bakat Menulis

Dan Sumber Informasi

No.	Nama	Komunikasi Dunia Maya Sebagai Media Mengembangkan Bakat Menulis Dan Sumber Informasi
1.	Hanif	Pernah menulis artikel dan di tambahkan dalam blog
2.	Widdi	Belum pernah menulis artikel hanya lebih sering membaca artikel dan mengunduhnya sebagai referensi tugas
3.	Desta	Belum pernah menulis artikel hanya lebih sering membaca artikel dan mengunduhnya sebagai referensi tugas
4.	Indah	Pernah menulis artikel dan di tambahkan dalam blog
5.	Amin	Belum pernah menulis artikel hanya lebih sering membaca artikel dan mengunduhnya sebagai referensi tugas

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

2) Komunikasi Dunia Maya Menjadi Lahan Peluang Bisnis

Tidak dapat dipungkiri bahwa komunikasi dunia maya merupakan media komunikasi yang banyak digemari oleh masyarakat. Komunikasi dunia maya yang terdiri dari e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya merupakan jejaring sosial yang memiliki banyak manfaat. Dewasa ini masyarakat banyak mengakses jejaring sosial Facebook dalam berkomunikasi di dunia maya. Dipandang dari segi sosial, jejaring sosial Facebook sangat bermanfaat untuk menjalin hubungan pertemanan, baik itu teman baru maupun teman lama yang sudah lama tidak bertemu, berkat jejaring sosial Facebook akhirnya hubungan dapat terjalin kembali. Namun, tidak semua orang mengetahui bahwa ternyata jejaring sosial Facebook dapat juga bermanfaat untuk peluang bisnis atau usaha. Jejaring sosial Facebook dapat dijadikan media sarana untuk mencari uang bagi sebagian masyarakat yang aktif dan kreatif dalam mengembangkan usaha. Peluang

usaha atau bisnis terbuka bagi seluruh masyarakat baik tua maupun muda. Bisnis yang mereka tawarkan dalam jejaring sosial Facebook atau komunikasi dunia maya lainnya beragam dari pakaian, kaos, batik.

Beberapa informan mengaku senang mengembangkan bisnis atau usaha pada komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook. Selain menjadi bisnis sampingan mereka juga mengaku sebagai kegiatan pengisi diwaktu luang. Namun, bukan hanya itu saja mereka juga merasa senang mendapatkan tambahan uang saku, yang juga nantinya dapat ditabung untuk modal mengembangkan usaha lain. Bisnis atau usaha yang mereka jalankan tidak sendiri mereka bersama-sama membuka bisnis dengan orangtua mereka dan teman-teman mereka.

Seperti yang diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun yang membuka peluang bisnis atau usaha pada komunikasi dunia maya:

“...Peluang bisnis mungkin aku ini ni mbak, baju batik punya ibuku aku tawarin lewat FB, ya lumayan kalo di FB ada yang minat ntar kalo urusan bayar sich..di transfer, tapi ada uang

ada barang gitu..tapi nawarin di FB cuma buat tambahan aja diluar ibuku juga nawarin mbak...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Indah, 21 tahun yang sama membuka usaha pada komunikasi dunia maya:

“...Iya..aku sama sodara-sodaraku bikin iklan di FB nawarin accessories kayak kalung, gelang, terus tas juga..pokoknya yang berhubungan dengan cewek dech...hasilnya lumayan kok..buat tambah-tambah uang saku kalo ga buat modal lagi gitu..Terus..kalo di Blog itu aku nawarin les privat bikin gelang sama accessories jadi ntar orang-orang dapet daftar gitu disitu...”

Demikian pula dengan Veronica, 19 tahun yang juga membuka usaha melalui komunikasi dunia maya:

“...Peluang bisnis iya, baru jalan beberapa bulan ini mbak..sama temen-temenku usaha bikin kaos oblong, PIN, sepatu lukis dengan bikin desain sesuai dengan keinginan konsumen...lumayan lho mbak kalo iklan lewat FB jadi bukan cuman orang sekitar kita aja yang tau, tapi orang diluar juga tau dengan hasil karya kita..untungnya juga lumayan..masalah bayar cukup transfer aja, terus ada uang ada barang gitu, dapet juga by phone gitu mbak...”

Begitu juga dengan Chaca, 19 tahun yang membuka usaha dengan teman-temannya:

“...Iya dong, aku kan jualan baju nah..aku juga ngiklanin lewat FB, bukan hanya itu aja lewat blog juga..aku nawarin baju lukis buat cewek lewat FB, terus baju batik juga..kalo di Blog aku sama ayahku bikin usaha pemeliharaan ikan hias, tapi itu cuma buat orang-orang yang emang gemar pelihara ikan sich..jadi ga banyak tapi ya lumayan gitu aja..buat aku pribadi usaha dimana aja asal ga curang tuh pasti berjalan

lancer kok, lewat dunia maya tuh juga media penunjang yang bagus banget hehe...”

Namun, ada pula beberapa yang menuturkan bahwa mereka tidak atau belum siap mengembangkan bisnis atau usaha melalui komunikasi dunia maya. Hal ini disebabkan karena kesibukan mereka sebagai mahasiswa, belum adanya ide untuk mengembangkan bisnis atau usaha serta terbatasnya modal bagi mereka.

Seperti yang diungkapkan oleh Hanif, 22 tahun yang belum sempat membuka peluang bisnis atau usaha dalam komunikasi dunia maya:

“...Manfaatnya komunikasi dunia maya ya..banyak, tapi aku cuma menjalin pertemanan aja, kalo bisnis aku belum kearah situ, pengen kayak yang laen, cuman mau ngembangin apa bingung belum ad ide hehe..tapi menurut aku pribadi ngembangin usaha lewat dunia maya tuh..bagus juga ga ada salahnya kok malah di FB, blog gitu banyak banget...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Amin, 22 tahun yang belum berpikir untuk membuka usaha di komunikasi dunia maya:

“...Peluang bisnis ya.. pengen ada niat tapi, akhir-akhir ini belum sempat masih sibuk skripsi..tapi bagus juga kok iklan lewat FB gitu kan lumayan bisa nambah-nambah pemasukan apalagi ntar bingung kalo dah lulus nganggur ya kan??hehe...”

Demikian juga dengan Wira, 20 tahun yang tidak berpikir untuk membuka usaha dalam dunia maya:

“...Buat peluang bisnis lewat FB..waduh belum mbak...mo konsen ke kuliah dulu ajah dech, bingung mo usaha apa ya mbak..hehehe...”

Matriks 11

Komunikasi Dunia Maya Menjadi Peluang Bisnis

No.	Nama	Komunikasi Dunia Maya Menjadi Peluang Bisnis
1.	Hanif	Tidak dan belum ada minat untuk membuka peluang bisnis
2.	Widdi	Membuka usaha dengan ibu, yaitu dengan membuka usaha batik
3.	Indah	Membuka usaha dengan keluarga, yaitu dengan berjualan pernak-pernik
4.	Amin	Tidak dan belum ada minat untuk membuka peluang bisnis
5.	Veronica	Membuka usaha dengan keluarga, yaitu berdagang kaos dan PIN
6.	Wira	Belum ada minat untuk membuka usaha di komunikasi dunia maya
7.	Chaca	Membuka usaha dengan keluarga, yaitu berdagang baju lukis

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

f. Kerugian Komunikasi Dunia Maya

Dalam jejaring sosial Facebook banyak kerugian yang dirasakan oleh masyarakat terutama pengguna komunikasi dunia maya. Kerugian yang dirasakan tersebut berupa berkurangnya waktu efektif seseorang, sehingga lupa dengan segala aktivitas yang sedang dikerjakan serta berakibat pada rasa ketergantungan dan individualistik terhadap komunikasi dunia maya. Bukan hanya

itu saja kian maraknya kejahatan yang ada pada komunikasi dunia maya membuat kekhawatiran dan kerugian bagi pengguna komunikasi dunia maya. Beberapa informan juga merasakan hal yang sama yang dirasakan oleh sebagian masyarakat pengguna komunikasi dunia maya. Berikut kerugian yang dialami oleh beberapa informan:

1) Kerugian Komunikasi Dunia Maya Terhadap Efektivitas Waktu

Bagi pelajar atau mahasiswa kerugian komunikasi dunia maya sangat berarti, mereka sering lupa akan tugas yang mereka kerjakan, tujuan awal mengakses internet adalah mencari tugas, tetapi mereka menyelangi untuk mengakses komunikasi dunia maya sehingga tugas terbengkalai. Kerugian yang lain yaitu adanya rasa ketergantungan terhadap komunikasi dunia maya, sebab bagi pengguna jejaring sosial Facebook ini merasa tidak puas jika satu hari tidak mengakses jejaring sosial Facebook, bahkan mereka dapat menghabiskan uang untuk ke warnet (Warung Internet), untuk membeli pulsa jika mengakses melalui *Handphone* dan bagi yang mengakses melalui laptop mereka sering menghabiskan waktu di layar laptop selama berjam-jam lamanya. Rasa individualistik juga dapat ditimbulkan dengan adanya jejaring sosial Facebook yang mana pengguna komunikasi dunia maya hanya menjalin

tali silaturahmi melalui dunia maya dan tidak dapat bertemu sehingga ikatan komunikasi tidak sepenuhnya dirasakan oleh hati atau perasaan berberda halnya jika berkomunikasi secara langsung atau bertatap muka. Bukan hanya itu saja pada jejaring sosial Facebook ini juga dapat menimbulkan kesalahpahaman atau pertengkaran oleh pihak-pihak yang merasa dilecehkan atau dicemooh melalui kata-kata distatus jejaring ini.

Kerugian jejaring sosial Facebook ini juga banyak dirasakan oleh beberapa informan. Mereka menuturkan bahwa kegiatan, tugas, kewajiban mereka sebagai mahasiswa sering terbengkalai, mereka banyak menghabiskan waktu dilayar laptop. Bukan hanya itu saja sebagian dari mereka yang memilih kost harus merelakan uang sakunya berkurang untuk datang ke warnet atau membeli pulsa. Bahkan adanya rasa tidak puas pada diri mereka jika mereka dalam satu hari tidak mengakses komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook. Hal seperti inilah yang mereka rasakan dan sedikit mengubah pola hidup sehari-hari.

Seperti yang diungkapkan oleh Dila, 22 tahun yang merasakan efek kerugian dari komunikasi dunia maya:

“...Bangkrut pulsa kalo lewat HP, cuma buka FB dari HP bisa berjam-jam hasilnya pulsa ludes, kalo lewat laptop jadi rugi waktu keterusan, yang tadi pengenya browsing bahan buat

tugas, tapi malah Fban..terus kayak ngrasa ketagihan buka FB gitu jadi lupa apa-apa hehe...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Widdi, 20 tahun yang mengalami sedikit kerugian dari adanya komunikasi dunia maya:

“...Kerugiannya tu pas aku pengen akses internet misal google gitu ya..buat cari bahan tugas, tapi aku selangin sama buka FB jadi keterusan Fban terus gitu mbak hehehe..terus juga saking senengnya chattingan jadi lupa waktu juga, jadi ketagihan pengen terus di depan laptop hotspotan gitu..”

Begitu juga dengan Amin, 22 tahun yang mengalami kerugian oleh adanya komunikasi dunia maya:

“...Kerugiannya malah banyak banget, kalo missal kita Fban via warnet kan jadi keterusan jadi boros duit, sterus ada lagi kalo Fban lewat HP pasti boros pulsa, dan kalo via laptop boros waktu..tugas jadi semrawut soalnya lupa diri hehe...”

Demikian pula dengan Veronica (19 tahun) dan Wira (20 tahun) yang juga merasakan kerugian efektivitas waktu dari adanya komunikasi dunia maya:

“...Kerugiannya mungkin hanya masalah waktu aja ya mbak, kita kan niat awal mau cari bahan tugas, ee..buka FB malah ga jadi cari bahan jadi Fban, kalo lewat HP boros pulsa, terus ketagihan pengen buka lagi update status lagi komen-komen status orang gitu lah..”

(Wawancara Rabu tanggal 17 Maret 2010, informan

Veronica)

“...Kerugiannya mungkin hanya masalah waktu aja, kayak hotspotan itu aku jadi keterusan malah lupa dari yang mau browsing bahan tugas, sekarang malah buka FB googlenya jadi dilupain hehe..terus ketagihan pengen buka terus kalo sehari ga buka Fb ada yang kurang, boros waktu ya boros uang juga mbak hehe..”

(Wawancara Senin tanggal 22 Maret 2010, informan Wira)

Namun, kerugian yang ditimbulkan oleh keberadaan komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook tidak semuanya dirasakan oleh beberapa informan. Hal ini dikarenakan bagaimana kita menyikapi suatu keberadaan komunikasi dunia maya ditengah-tengah kita. Mereka mengungkapkan bahwa setiap perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri akan membawa dampak yang besar bagi struktur kehidupan masyarakat

Lain halnya dengan Suyanto 23 tahun yang dapat menghindari beberapa kerugian yang di timbulkan dari komunikasi dunia maya:

“...Belum ada kerugian yang aku rasakan, karena aku bisa lumayan mengatur waktu dengan baik, jadi aku tidak perlu berlama-lama untuk berada di dunia maya hehe..terus balik ke diri kita aja gimana cara kita menyikapi semuanya agar ga kena dampak buruknya gitu aja...”

Kerugian Komunikasi Dunia Maya Terhadap Efektivitas Waktu

No.	Nama	Kerugian Komunikasi Dunia Maya Terhadap Efektivitas Waktu
1.	Hanif	Kerugian pada efektivitas waktu saja, jadi lupa kegiatan sebelumnya
2.	Widdi	Kerugian pada efektivitas waktu, tugas jadi terbengkalai
3.	Desta	Kerugian waktu saja, tetapi tidak begitu berarti
4.	Indah	Ngabisin waktu, dan dapat lupa dengan kegiatan yang sebelumnya
5.	Amin	Kerugian pada efektivitas waktu saja, dan dapat lupa jika mengerjakan tugas
6.	Dila	Kerugian pada efektivitas waktu saja, biaya jika lewat handphone
7.	Veronica	Kerugian pada efektivitas waktu saja, dan dapat lupa diri
8.	Wira	Kerugian pada efektivitas waktu saja dan boros pulsa
9.	Suyanto	Masih dapat memanfaatkan waktu dengan baik
10.	Chaca	Masih dapat memanfaatkan waktu dengan baik

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

2) Kejahatan Pada Komunikasi Dunia Maya

Perkembangan komunikasi dunia maya yang sebagian besar di akses oleh masyarakat luas menyiratkan akan terjadi perubahan pada pola kehidupan masyarakat. Perkembangan ini dapat ditunjukkan pada terbentuknya entitas dengan sistem tingkah laku tertentu, melalui pola-pola pengujian dengan unsur-unsur dominan berupa pengalaman dan budaya dalam penggunaan komunikasi dunia maya. Salah satunya dengan melihat pada peminat atau pengguna komunikasi dunia maya yang semakin lama semakin banyak bukan hanya kaum muda saja, akan tetapi orang tua dan anak kecil. Komunikasi dunia maya dapat diakses oleh siapa saja, maka tidak heran jika komunikasi dunia maya cenderung bebas. Komunikasi dunia

maya merupakan manifestasi sistem informasi dan telekomunikasi yang terpadu dalam suatu jaringan global, dimana dalam dunia maya tidak memiliki batasan dan kategori yang mengikat. Terus berkembangnya teknologi yaitu komunikasi dunia maya untuk berbagai kegiatan konvensional sehari-hari telah membuka jalan bagi kebebasan dunia maya. Hal ini terlihat dengan bebasnya pengguna komunikasi dunia maya dalam memilih teman, membentuk komunitas serta mengembangkan bisnis atau usaha melalui komunikasi dunia maya. Namun, tidak semua orang atau teman yang ada di komunikasi dunia maya baik, hal ini dapat dilihat dengan banyaknya tindak kejahatan di komunikasi dunia maya.

Teknologi dunia maya dewasa ini masih belum disertai dengan kesiapan dunia hukum dan alat perlengkapannya. Kejahatan dalam dunia maya bukan merupakan kejahatan yang sederhana, karena pembuktiannya sulit dan seringkali dihadapkan pada belum adanya peraturan yang jelas dan tegas mengenai kejahatan di dunia maya. Tidak jarang pelaku tindak kejahatan dunia maya lolos dan bahkan berhasil dalam menjalankan tindak kejahatan. Dewasa ini tindak kejahatan dunia maya banyak terjadi di masyarakat, diantaranya yang sedang marak yaitu tindak kejahatan melalui komunikasi dunia maya yaitu pada jejaring sosial pertemanan Facebook.

Kejahatan pada komunikasi dunia maya terutama pada jejaring sosial pertemanan Facebook semakin banyak terjadi di masyarakat dengan diiringi pengakses Facebook yang semakin banyak pula. Kejahatan komunikasi dunia maya ini banyak dialami pengguna jejaring sosial pertemanan Facebook, yaitu terjadi pada perempuan. Suatu tahap pertemanan di dalam komunikasi dunia maya dimulai dari pengenalan, yang kemudian dilanjutkan dengan komunikasi yang intensive antara dua pihak tersebut. Dari pengenalan dan berkomunikasi inilah mereka berlanjut bertemu ke dunia nyata. Intensitas komunikasi mereka yang sering dilakukan mereka menimbulkan ikatan batin, kebanyakan komunikasi dari mereka adalah pasangan lawan jenis dan masih dibawah umur atau masih remaja. Dengan adanya ikatan batin atau psikologis itulah yang membuat mereka ingin bertemu dan bahkan mereka bertindak diluar batas kewajaran berteman. Tindak kejahatan yang sering terjadi pada komunikasi dunia maya adalah tindak penculikan atau membawa lari anak dibawah umur. Hal inilah yang membuat orangtua merasa takut dan khawatir dengan keberadaan anak-anak mereka dalam berkomunikasi di dunia maya. Tindak kejahatan pada komunikasi dunia maya ini terjadi dimana-mana terutama di kota-kota besar. Kejahatan dunia maya juga dapat berupa pembajakan akun jejaring sosial

komunikasi dunia maya, pembajakan akun jejaring sosial ini dapat merugikan pemilik jejaring sosial ini, sebab mereka kesulitan untuk mengakses jejaring sosial komunikasi dunia maya mereka kembali.

Seperti yang diungkapkan oleh Dian, 20 tahun yang pernah mengalami tindak kejahatan komunikasi dunia maya:

“...Ya takut sich..apalagi aku cewek tapi aku juga jaga diri dan pilih-pilih temen jadi ga asal gitu mbak..lagian kalo di dunia maya kan kita ga tahu sikap ma sifatnya gitu. Tapi aku pernah ketipu di dunia maya urusan bisnis orangnya udah pesen barang ke aku, udah aku kirim barangnya, tapi malah uang belum ditransfer yang rugi banyak banget hampir Rp. 600.000 mbak kan jumlahnya banyak mana untung kan juga ga seberapa ya kan?? Ya buat pengalaman aja namanya juga dunia maya ga ketok mbak hehe..terus maraknya penculikan di FB itu juga bikin khawatir tau-tau kita dihipnotis terus diculik gimana??tapi ya balik ma diri kita sendiri hati-hati waspada hehe....”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Veronica, 19 tahun yang juga pernah mengalami tindak kejahatan pada komunikasi dunia maya:

“...Ya ada kok rasa khawatir, tapi kembali pada diri kita sendiri gimana antisipasinya gitu, yang penting waspada aja kalo menurutku mbak..tapi aku kadang jengkel ada heaker yang suka bobol password blog atau FB mbak..jadi jarang bisa dibuka gitu..”

Dari sepuluh informan juga merasakan kekhawatiran akan terjadinya tindak kejahatan yang belakangan ini marak terjadi di komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial pertemanan Facebook. Menurut mereka yang paling utama adalah kontrol sosial dan kontrol terhadap diri sendiri. Dengan selektif

memilih-milih teman pada komunikasi dunia maya mereka dapat melindungi diri dari tindak kejahatan yang marak terjadi belakangan ini agar hal serupa tidak terjadi pada mereka.

Lain halnya dengan Chaca, 20 tahun yang tidak merasa khawatir dengan tindak kejahatan pada komunikasi dunia maya:

“...Khawatir sich pasti ya ada, tapi selama kita bisa menjaga diri dan pinter-pinter dalam memilih teman dan juga menyikapi perilaku dari teman-teman di dunia maya aku ngarasain kalo kita kayak gitu aman-aman aja kok...”

Hal serupa juga diungkapkan oleh Hanif (22 tahun) dan Desta (23 tahun) yang khawatir akan tindak kejahatan komunikasi dunia maya:

“...Kalo takut sich ga, soalnya aku bisa memilah-milah mana yang kiranya baik dan mana yang ga baik buat aku. Malah aku khawatir sama anak-anak dan remaja sekarang ini karena mereka masih labil, jadi gampang terpengaruh disini tu peran orang tua sangat diperlukan untuk melindungi anaknya dari tiap tindak kejahatan di komunikasi dunia maya...”

(Wawancara Senin tanggal 8 Maret 2010, informan Hanif)

“...Ga khawatir soalnya apa ya, aku bisa memilih mana teman yang kiranya baik dan ga buat aku. Lagian sekarang cyber crime lagi marak-maraknya di cyber space jadi kita bisa waspada sendiri dech...”

(Wawancara Rabu tanggal 10 Maret 2010, informan Desta)

Demikian juga dengan Amin, 22 tahun yang dapat mengantisipasi tindak kejahatan di dunia maya:

“...Apa ya mbak, ga takut sich aku soalnya aku bisa menjaga diriku sendiri mengantisipasi jadi rasa cemas ga ada lah..yang utama tuh kita caranya milih temen, pas kita komunikasi ma dia kan kiat bisa nilai baik ga orang itu tapi juga kudu ati-ati kan bisa aja orang pura-pura baik gitu, curiga itu perlu dech hehe...”

(Wawancara Senin tanggal 22 Maret 2010, informan Wira)

Matriks 13

Kejahatan Pada DuniaMaya

No.	Nama	Kejahatan Pada DuniaMaya
1.	Hanif	Tidak takut dengan tindak kejahatan dapat mengantisipasi sendiri
2.	Widdi	Takut, tetapi dapat memilih teman agar tidak terjadi tindak kejahatan pada dunia maya, sebab pernah mengalami tindak kejahatan berupa penipuan
3.	Desta	Tidak takut dengan tindak kejahatan dapat mengantisipasi sendiri
4.	Veronica	Waspada dengan tindak kejahatan dapat mengantisipasi sendiri
5.	Wira	sedikit takut dengan tindak kejahatan, tetapi dapat mengantisipasi sendiri
6.	Chaca	Tidak takut, tetapi pernah mengalami yaitu pembajakan akun jejaring sosial

Sumber: Data Primer Maret- April 2010

B. Pembahasan

Berkembangnya cakupan komunikasi dan informasi tidak hanya terbatas pada pers yang hanya menyangkut dengan media komunikasi massa seperti surat kabar, majalah, radio dan televisi. Namun, dengan

berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi, masyarakat tidak perlu merasa kesulitan dalam memperoleh informasi-informasi atau berita terbaru. Komunikasi merupakan suatu penyampaian pesan atau kabar berita dari satu orang ke orang lain. Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman, baik secara lisan, tulis, langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. dalam penelitian ini laptop merupakan media dalam berkomunikasi. Keberadaan sebuah laptop tentu akan sangat berguna bagi kalangan yang mempunyai mobilitas tinggi seperti mahasiswa, tidak terkecuali mahasiswa FISIP UNS. Komunikasi dapat berjalan dengan memanfaatkan fasilitas Wi-Fi (*Wireless Fidelity*) yang ada di dalam laptop. Komunikasi dengan memanfaatkan fasilitas Wi-Fi (*Wireless Fidelity*) ini dapat memudahkan pengguna laptop untuk mengakses internet. Internet merupakan jendela dunia, pada saat ini internet menjadi bagian integral kehidupan dunia maya (Happy, 2008: 1).

Komunikasi melalui akses internet sering disebut dengan komunikasi dunia maya. Keberadaan komunikasi dunia maya memang nyata ada ditengah-tengah masyarakat, dan bukan merupakan hal yang aneh atau hal yang tabu apabila seseorang melakukan komunikasi dengan orang lain dengan tidak bertatap muka melainkan hanya melakukan komunikasi melalui media elektronik atau melalui komunikasi

dunia maya. Komunikasi dua arah atau lebih akan menjadi lebih menarik dan lebih hidup.

Perkembangan komunikasi dunia maya kian pesat didukung dengan banyaknya jejaring sosial pertemanan seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya). Hal ini juga didukung oleh banyaknya masyarakat yang mengakses internet. Hal serupa juga dapat dilihat pada informan yaitu mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop, yang sering mengakses jejaring komunikasi dunia maya. Dari pengungkapan informan akan memperlihatkan gambaran mengenai aktivitas mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam jejaring pertemanan komunikasi dunia maya, sisi positif dan sisi negatif dari adanya komunikasi dunia maya. Untuk lebih mengetahui tentang komunikasi dunia maya berikut pembahasannya:

1. Komunikasi Dunia Maya Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop

Dalam penelitian ini pertemanan yang dilakukan mahasiswa FISIP UNS pada jejaring komunikasi dunia maya dapat dianalisa dengan paradigma definisi sosial. Definisi Sosial dimana menempatkan Weber sebagai exemplar, terutama analisa Max Weber tentang suatu tindakan. Dalam definisi sosial terkandung dua konsep dasar. Pertama konsep Tindakan Sosial (*social action*) dan yang kedua tentang penafsiran dan pemahaman (*interpretative understanding*) atau dalam terminologi dapat disebut *Verstehen* (Pemahaman Subjektif). Tindakan sosial (*social action*) yang

dimaksudkan Weber dapat berupa tindakan yang nyata-nyata diarahkan kepada orang lain (Ritzer, 2004: 38-40).

Dalam paradigma ini mahasiswa FISIP UNS ditempatkan sebagai aktor yang menjalin hubungan pertemanan pada komunikasi dunia maya. Aktivitas mahasiswa FISIP UNS dalam mengakses komunikasi dunia maya dengan menggunakan laptop di kampus merupakan suatu Tindakan Sosial (*social action*). Komunikasi dunia maya yang dilakukan si aktor yaitu mahasiswa FISIP UNS merupakan suatu tindakan nyata yang diarahkan kepada orang lain, atau dapat dikatakan komunikasi dunia maya dapat terjalin oleh beberapa teman pada dunia maya. Sedangkan, pada konsep Definisi Sosial yang kedua yaitu tentang penafsiran dan pemahaman (*interpretative understanding*) atau dalam terminologi dapat disebut *Verstehen* (pemahaman subjektif) adalah aspek pemikiran Weber yang paling terkenal, yang mana sebagai metode untuk memperoleh pemahaman yang valid mengenai arti-arti subjektif tindakan sosial. Hal ini dapat dilihat pada pemahaman si aktor yaitu mahasiswa FISIP UNS mengenai hubungan pertemanan yang terjalin pada komunikasi dunia maya. Dalam pertemanan pada komunikasi dunia maya ada hubungan timbal balik antara teman satu dengan teman yang lain, dengan kata lain hubungan pertemanan ini dapat terarah pada orang lain atau beberapa individu.

Jejaring komunikasi dunia maya seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) memiliki banyak manfaat bagi seseorang yang mengaksesnya. Dalam setiap kesempatan mengakses internet informan yaitu mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop selalu meluangkan untuk mengakses komunikasi dunia maya seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya), terutama jejaring sosial Facebook dan Twitter yang menjadi *trend* kalangan mahasiswa. Pada jejaring sosial Facebook dan Twitter dapat terjalin sebuah pertemanan dan banyak aktivitas yang dilakukan dalam menjalin pertemanan di dunia maya. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam pertemanan komunikasi dunia maya diantaranya menemukan teman lama dan teman baru, mencurahkan perasaan maupun berbagi cerita dengan teman melalui status jejaring komunikasi dunia maya tersebut, dapat pula membentuk komunitas-komunitas atau grup dalam jejaring sosial komunikasi dunia maya, dan bahkan dapat bertemu atau bertatap muka dengan teman komunikasi dunia maya.

Dalam jejaring sosial Facebook dan Twitter kita dapat menemukan teman, baik teman lama maupun teman baru. Pencarian teman dalam jejaring sosial sangatlah mudah hanya dengan mengetik atau memasukan nama atau email seseorang, maka akan muncul nama beserta foto pada profil jejaring sosial tersebut. Dari pencarian teman inilah informan yaitu mahasiswa FISIP UNS dapat memilih atau bahkan menemukan teman lama. Komunikasi dan interaksi melalui

komunikasi dunia maya ini dapat mempererat tali silaturahmi antara teman satu dengan teman yang lain.

Pertemanan pada komunikasi dunia maya ini juga dapat di analisa dengan menggunakan teori *Simulasi* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. *Simulasi* merupakan suatu proses dimana menciptakan sesuatu melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Baudrillard melukiskan bahwa *Simulasi* adalah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Piliang, 2004:21).

Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Pada hakikatnya pertemanan komunikasi dunia maya yang dilakukan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dapat dikatakan semu, karena komunikasi ini tidak tampak secara nyata hanya melalui dunia maya.

Simulasi juga dapat dilihat pada saat mereka mencurahkan perasaan baik senang maupun sedih kepada teman komunikasi dunia mayanya. Mencurahkan perasaan ini dapat melalui tulisan-tulisan pada status jejaring sosial Facebook dan Twitter, pada komentar yang mereka tuliskan pada jejaring sosial teman mereka atau bahkan pada saat mereka melakukan chatting (komunikasi *realtime*) dengan teman

mereka. Mencerahkan perasaan melalui jejaring sosial ini dapat dikatakan semu atau tidak nyata, sebab mereka tidak berhadapan langsung atau bahkan tidak mengenal betul orang yang mereka ajak berbagi tersebut. Namun, hal ini terkesan nyata manakala mahasiswa FISIP UNS yang mencerahkan perasaan melalui jejaring sosial Facebook dan Twitter merasakan nyaman dan percaya pada teman komunikasi dunia maya mereka. Mereka merasakan ada hal yang berbeda dalam mencerahkan perasaan melalui jejaring sosial, selain nyaman mereka juga banyak mendapatkan saran atau masukan yang lebih bervariasi, sehingga ada kepuasan tersendiri dalam diri mereka. Dari sinilah juga timbul hiperrealitas yang mana *hiperrealitas* ini merupakan hasil dari *Simulasi*.

Hyperreality atau *Hiperrealitas* menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian, masa lalu berbaur masa kini, fakta bersimpang siur dengan rekayasa, tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia nyata. Dapat dilihat disini bahwa mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop pengakses komunikasi dunia maya menciptakan suatu hubungan pertemanan pada dunia maya. Bahkan dalam aktivitas mereka dalam komunikasi dunia maya terkesan nyata. Komunifikasi dunia maya dan dunia nyata sulit dibedakan dalam ruang lingkup *hiperrealitas*. Hal ini dilihat pada

komunitas-komunitas atau grup yang informal bentuk pada jejaring komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook dan Twitter. Komunitas-komunitas yang mereka bentuk didasarkan oleh kesamaan daerah tempat tinggal, hobi atau bahkan kesenangan tertentu. Banyak komunitas yang mereka ikuti yaitu komunitas yang paling banyak yaitu; “ Komunitas Keluarga Besar Mahasiswa UNS” dengan alamat www.facebook.universitasebelasmaret.com, serta komunitas mahasiswa FISIP UNS dengan alamat www.fisip.ac.id didalam komunitas ini seluruh mahasiswa UNS dari berbagai Fakultas didalam jejaring sosial Facebook masuk didalam komunitas ini.

Sedangkan dalam jejaring sosial lain seperti Twitter dapat membentuk grup penggemar atau fans club untuk idola atau tokoh yang mereka senangi dan mereka jadikan sebagai sumber inspirasi. Namun, dari banyaknya komunitas atau grup yang mereka ikuti tidak semua informal mengenal teman didalamnya. Hal ini dikarenakan mereka hanya sekedar ikut berpartisipasi dan memiliki pemikiran yang sama atau bahkan satu ikatan dengan teman komunikasi dunia maya mereka didalam komunitas tersebut. Kondisi inilah yang semakin menyamarkan antara suatu keaslian dengan kepalsuan.

Dari sebuah *Simulasi* dan *Hiperrealitas* dapat pula tercipta *Simulacra*, yang mana *Simulacra* merupakan tanda atau simbol yang dibuat di media atau budaya untuk mempersepsikan realitas. Baudrillard, mengatakan bahwa pada masyarakat modern, kenyataan

telah digantikan oleh simulasi kenyataan, yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ruang simulacra ini memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu, mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh. *Simulacra* ini dapat terlihat pada pertemanan komunikasi dunia maya yang dapat berlanjut ke dunia nyata. Pertemuan teman dunia maya ke dalam dunia nyata menciptakan suatu ruang dimana batas antara dunia maya dengan dunia nyata sangatlah dekat. Keberlanjutan hubungan pertemanan di dunia nyata ini dikarenakan adanya intensitas komunikasi yang sangat tinggi yang mereka jalin. Bahkan hal ini dapat pula dilihat pada dimana jejaring sosial diantara dua teman dimana ruang itulah yang disebut dengan ruang simulacra.

2. Sisi Positif Dari Komunikasi Dunia Maya

Komunikasi dunia maya yang marak di masyarakat terutama di kalangan mahasiswa FISIP UNS. Komunikasi dunia maya merupakan realita yang tidak dapat dihindari begitu saja. Keberadaan komunikasi dunia maya di kalangan masyarakat pada umumnya dan mahasiswa FISIP UNS pada khususnya telah membawa dampak yang besar bagi pola kehidupan mereka. Sifat praktis dan mudah dari komunikasi dunia

maya seperti (facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) membuat komunikasi dunia maya banyak digemari. Begitu banyak sisi positif yang dapat diambil dari keberadaan komunikasi dunia maya di tengah-tengah mereka. Sisi positif yang dapat diambil dari keberadaan komunikasi dunia maya diantaranya seperti; menjalin tali silaturahmi dengan teman, menghilangkan kepenatan setelah beraktivitas, mengembangkan bakat menulis artikel pada jejaring komunikasi dunia maya, serta dapat pula membuka usaha melalui jejaring sosial komunikasi dunia maya.

Jejaring sosial Facebook dan Twitter merupakan salah satu jejaring sosial komunikasi dunia maya yang banyak diakses masyarakat terutama mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Dalam jejaring sosial Facebook dan Twitter mereka dapat menjalin komunikasi dengan mudah dan lancar, sehingga tali silaturahmi diantara mereka dapat selalu terjalin dengan baik. Selain sebagai media komunikasi yang dapat mempererat tali silaturahmi jejaring sosial Facebook dan Twitter juga dapat menjadi media yang tepat untuk menghilangkan kepenatan bagi informan yang selalu disibukan dengan kegiatan perkuliahan serta tugas mata kuliah yang menumpuk.

Masih banyak sisi positif yang dapat diambil dari keberadaan komunikasi dunia maya yaitu mengembangkan bakat menulis artikel yang kemudian di *upload* atau ditambahkan pada jejaring sosial Facebook dan Twitter maupun Blog. Bagi sebagian informan yaitu

mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop menulis artikel dan menambahkannya pada jejaring sosial Facebook, Blog, dan Twitter merupakan titik awal mereka untuk mengembangkan bakat sebagai penulis. Bagi mereka jejaring sosial Facebook, Blog, dan Twitter merupakan media yang tepat untuk menyalurkan bakat menulis mereka. Artikel yang mereka upload atau ditambahkan pada jejaring sosial Facebook, Blog, dan Twitter dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi pembaca jejaring komunikasi dunia maya.

Dengan berkembangnya jejaring sosial komunikasi dunia maya yang semakin pesat dan memiliki banyak pengakses juga membuka peluang besar bagi masyarakat yang mempunyai usaha atau bisnis. Bagi sebagian informan jejaring sosial komunikasi dunia maya seperti jejaring sosial Facebook dan Blog menjadi media yang tepat untuk mengembangkan usaha atau bisnis. Usaha atau bisnis yang mereka kembangkan tidak dijalankan sendiri melainkan bersama dengan orang tua, kerabat atau bahkan teman mereka. Usaha atau bisnis yang mereka jalankan ini biasanya adalah usaha berdagang atau menawarkan barang. Barang yang ditawarkan pada jejaring sosial Facebook dan Blog beragam dari mulai pakaian, sepatu, dan lain sebagainya. Penawaran ini biasanya dipasang pada iklan yang ada pada jejaring sosial Facebook dan Blog. Dari iklan inilah pengakses jejaring sosial Facebook dan Blog inilah dapat memesan barang yang diinginkan.

3. Sisi Negatif Dari Komunikasi Dunia Maya

Tidak dapat dipungkiri bahwa komunikasi dunia maya telah merubah masyarakat sehingga menjadi masyarakat yang lebih pintar dan dapat memanfaatkan hasil teknologi dengan baik. Namun, perkembangan yang dialami masyarakat ini tidak sepenuhnya baik bagi mereka. Hal ini dikarenakan adanya sisi negatif dari keberadaan komunikasi dunia maya. Sisi negatif ini banyak dirasakan oleh pengakses komunikasi dunia maya terutama mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Sisi negatif dari keberadaan komunikasi dunia maya seperti; adanya kerugian pada efektivitas waktu bagi, adanya rasa ketergantungan terhadap komunikasi dunia maya, serta adanya kejahatan dunia maya yang kian marak berkembang di masyarakat baik Facebook, Blog, dan Twitter.

Bagi informan kerugian komunikasi dunia maya terhadap efektivitas waktu sangatlah berarti bagi mereka yang memiliki kegiatan perkuliahan yang padat. Mereka sering menghabiskan waktu di depan layar laptop hanya untuk mengakses komunikasi dunia maya, sehingga kegiatan lain seperti; mencari bahan tugas atau referensi untuk mengerjakan tugas mata kuliah sering sekali terbengkalai atau terlambat dalam mengerjakannya. Kerugian ini juga dirasakan manakala mereka mengakses komunikasi dunia maya melalui handphone, mereka lebih banyak mengeluarkan pulsa hanya untuk akses komunikasi dunia maya. Hal inilah yang membuat mereka

merasakan adanya ketergantungan pada komunikasi dunia maya. Ketergantungan inilah yang membuat mereka lupa dengan jadwal-jadwal kegiatan mereka.

Komunikasi dunia maya yang dapat diakses oleh siapa saja, maka tidak heran jika komunikasi dunia maya cenderung bebas. Komunikasi dunia maya merupakan manifestasi sistem informasi dan telekomunikasi yang terpadu dalam suatu jaringan global, dimana dalam dunia maya tidak memiliki batasan dan kategori yang mengikat. Terus berkembangnya teknologi yaitu komunikasi dunia maya untuk berbagai kegiatan konvensional sehari-hari telah membuka jalan bagi kebebasan dunia maya. Kebebasan inilah yang membuat munculnya kejahatan pada dunia maya (*Cyber Crime*). Akhir-akhir ini banyak kejahatan pada dunia maya terutama pada jejaring komunikasi dunia maya yaitu jejaring sosial Facebook. Kejahatan pada jejaring sosial Facebook yaitu berupa penghasutan atau penipuan pada seseorang yang mengakses jejaring tersebut. Kejahatan pada dunia maya ini juga dialami oleh sebagian informan. Kejahatan ini berupa pembajakan akun jejaring sosial pada komunikasi dunia maya dan juga adanya penipuan sejumlah uang pembayaran saat pemesanan barang yang ditawarkan pada jejaring sosial facebook. Kejahatan ini terus berkembang manakala teknologi dunia maya masih belum disertai dengan kesiapan dunia hukum beserta dengan perlengkapannya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini di latar belakang oleh perkembangan pola kehidupan masyarakat pada era modern yang lambat laun berkembang sampai pada era post-modern. Pada era inilah muncul perkembangan hasil teknologi berupa laptop, yang mana dapat digunakan untuk mengakses internet terutama akses komunikasi dunia maya. Mahasiswa FISIP UNS dapat mengakses internet terutama komunikasi dunia maya dengan menggunakan laptop, maka peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai komunikasi dunia maya yang diakses mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop.

Modernisasi merupakan perubahan-perubahan masyarakat yang bergerak dari keadaan yang tradisional atau dari masyarakat pra modern menuju kepada suatu masyarakat yang modern. Menurut Anthony Giddens memandang bahwa modernitas sebagai sebuah panser raksasa (*juggernaut*) yang menawarkan sejumlah keuntungan, tetapi juga memunculkan berbagai ancaman bahaya. Diantara bahaya yang ditekankan Giddens adalah risiko yang berkaitan dengan gerakan panser raksasa modern. Namun, tidak demikian dalam beberapa dekade terakhir dan dalam bidang yang berbeda (kesenian, arsitektur, sastra, dan sebagainya) telah terjadi sederetan perkembangan yang dianggap pakar sebagai fenomena post-modern, implikasinya tidak hanya berarti

fenomena post-modern itu muncul setelah periode modern, akan tetapi juga ada masalah dengan modernitas yang terjadi di suatu masyarakat. Postmodernisme sudah masuk dalam tatanan pola perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat Indonesia terutama di kota-kota besar. Postmodernisme dapat kita lihat dari meningkatnya perilaku, interaksi sosial serta gaya hidup masyarakat di Indonesia. Tidak dapat dipungkiri kehidupan masyarakat modern telah merubah sistem yang ada pada masyarakat sebelumnya.

Seiring dengan perubahan sistem yang ada di masyarakat tersebut berkembang pula teknologi tanpa batas yang banyak diciptakan oleh banyak ilmuwan di dunia. Perkembangan teknologi tidak mengenal usia dan tempat. Teknologi juga harus diiringi dengan perkembangan pendidikan dan pengetahuan, agar dalam menggunakan teknologi tidak secara berlebihan. Namun, sayang perkembangan teknologi tersebut tidak dapat ditahan atau dihentikan sejenak bagi mereka yang belum siap menghadapi perkembangan teknologi tersebut, bahkan muncul wacana “tertinggal jaman” bagi masyarakat yang belum siap menerima perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi diawali dari perkembangan teknologi komunikasi, dengan adanya telepon, telegram, faksimile, dan komputer yang kemudian berkembang lagi menjadi laptop. Laptop yang cenderung praktis dan memiliki fasilitas Wi-Fi (Wireless Fidelity) dapat memudahkan sebagian mahasiswa dalam mengakses internet. Fasilitas ini memiliki

manfaat yang menguntungkan bagi pengguna laptop terutama bagi mahasiswa FISIP UNS, sebab mereka dapat mengakses internet dengan mudah tanpa harus datang ke warnet (Warung Internet). Akses internet (international networking / interconnected network) ini bukan hanya untuk berkomunikasi saja, tetapi untuk memperoleh informasi-informasi terbaru. Komunikasi tatap muka kini perlahan mulai digantikan oleh komunikasi tatap layar atau sering disebut dengan komunikasi dunia maya atau komunikasi virtual. Komunikasi dunia maya yang banyak diakses mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dipengaruhi oleh faktor internal yaitu adanya keinginan dari dalam diri mereka untuk menguasai teknologi dan juga memiliki rasa untuk berkomunikasi dan menjalin silaturahmi dengan teman pada dunia maya. Sedangkan faktor eksternalnya adalah adanya perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan adanya maraknya komunikasi dunia maya di kalangan masyarakat.

Akses jejaring sosial Facebook dalam berkomunikasi di dunia maya, merupakan salah satu akses internet yang banyak digemari mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Dipandang dari segi sosial, jejaring sosial Facebook sangat bermanfaat untuk menjalin hubungan pertemanan, baik itu teman lama maupun teman baru. Dalam jejaring sosial komunikasi dunia maya mereka dapat mencurahkan perasaan atau berbagi cerita dengan teman pada jejaring tersebut. Selain itu juga dalam jejaring sosial ini juga dapat membuka peluang usaha, mengembangkan bakat menulis dan lain sebagainya. Bukan hanya keuntungan saja yang

diperoleh dari adanya komunikasi dunia maya, akan tetapi adapula kerugian yang diperoleh dari komunikasi dunia maya diantaranya kerugian efektivitas waktu yang dialami oleh mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop, serta adanya kejahatan pada dunia maya yang dialami oleh beberapa informan yaitu mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi dunia maya yang dilakukan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop seperti berkomunikasi dan menjalin hubungan pertemanan pada jejaring sosial komunikasi dunia maya merupakan hal yang semu atau tidak nyata.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Dalam penelitian ini menggunakan Teori Simulasi dan Hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern ditandai oleh simulasi; “kita hidup di abad simulasi” (Baudrillard, 1983:4; Der Derian, 1994). Simulasi merupakan proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga memungkinkan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Piliang, 2004:21).

Baudrillard (1983) melukiskan kehidupan post-modern sebagai hiperrealitas. Dalam sebuah hiperrealitas berakibat berbaurnya suatu yang nyata (*real*) disubordinasikan dan akhirnya dilarutkan sama

sekali. Dalam kehidupan nyata, kejadian-kejadian “nyata” semakin mengambil ciri hiperreal (*hyperreal*). Dalam dunia ini tidak ada lagi realitas, yang ada hanyalah hiperrealitas (Ritzer, 2007:641-643). Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Simulasi merupakan suatu proses dimana menciptakan sesuatu melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia seperti; seni, rumah, produk atau barang yang ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, disinilah antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* dimana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. Hyperreality atau Hiperrealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia nyata.

Proses simulasi mengarah kepada penciptaan *simulacra* atau “reproduksi objek dan atau peristiwa” (Kellner, 1989d:78). *Simulacra* dapat diartikan sebagai tanda/symbol yang dibuat di media atau budaya untuk mempersepsikan realitas. Baudrillard, mengatakan

bahwa pada masyarakat modern, kenyataan telah digantikan oleh simulasi kenyataan, yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda. Simulacra adalah ruang realitas yang disarati oleh proses reduplikasi dan daur ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang-sengkarut), dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang, 1998:196).

Simulacra tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ruang simulacra ini memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu; mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh. Ada empat tahap dalam simulasi (Baudrillard, 1983) yaitu diantaranya adalah:

5. Ketika suatu tanda dijadikan refleksi dari suatu realitas.
6. Ketika suatu tanda sudah menutupi dan menyesatkan realitas itu sendiri.
7. Ketika suatu tanda menutupi ketiadaan dari suatu realitas.

8. Dan akhirnya tanda tersebut menjadi sesuatu yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan realitas, dan ini lah yang disebut Baudrillard sebagai Simulacra.

Simulacra ini memungkinkan manusia untuk mendiami satu ruang yang sarat akan duplikasi dan daur ulang dari berbagai fragmen dunia yang berbeda-beda pada waktu yang sama. Dalam penelitian ini teori yang digunakan sudah dapat dibuktikan dari hasil penelitian di lapangan sehingga penelitian ini dapat dikatakan valid. Namun, ada beberapa sedikit tidak sempurna pada beberapa hasil penelitian berupa Simulacra.

2. Implikasi Metodologis

Penelitian yang telah dilaksanakan ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai sifat-sifat, fakta-fakta dalam hal ini peneliti berusaha mendeskripsikan secara mendalam tentang akses komunikasi dunia maya di kalangan mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop. Dengan metode deskriptif penulis lebih mungkin untuk mendeskripsikan faktor internal dan eksternal penyebab mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop mengakses komunikasi dunia maya yaitu pada jejaring sosial seperti (e-mail, facebook, milis, friendster, twitter, dan sebagainya) di kampus FISIP UNS, Kota Surakarta.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah informan, lokasi penelitian, serta dokumen dan arsip. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara, pengamatan (observasi), dan dokumentasi, sedangkan pengambilan sampel penelitian ini adalah *purposive sampling* (teknik sampel bertujuan) yang didasarkan pada informan dalam penelitian ini dengan jumlah 10 orang informan yaitu mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop yang sering mengakses internet terutama komunikasi dunia maya di area hotspot FISIP UNS. Kesulitan-kesulitan yang dialami dalam proses pengambilan data lebih disebabkan oleh kendala yang bersifat teknis yang berkaitan dengan waktu yang disepakati untuk menentukan dilakukannya wawancara, kesediaan dan keterbukaan para informan. Kesulitan-kesulitan seperti itu akhirnya dapat dilalui sehingga terkumpul data-data penelitian yang cukup bervariasi dan kaya akan informasi. Kemudian data yang terkumpul tersebut agar memiliki kevaliditasan maka harus dilakukan validitas data, validitas data yang digunakan dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Proses ini diawali dengan pengumpulan data, data yang berkembang di lapangan selalu berkembang oleh karena itu penulis menyeleksi data yang diperoleh di lapangan dan diikuti oleh penyusunan data yang berupa uraian-uraian secara sistematis setelah pengumpulan data berakhir, kemudian penulis menarik kesimpulan

dengan verifikasinya berdasarkan semua informasi yang ada dalam reduksi data dan sajian data.

Ciri-ciri penelitian deskriptif kualitatif anatara lain sebagai berikut:

- a. Pada umumnya bersifat menyajikan potret keadaan yang biasa mengajukan hipotesis atau tidak.
- b. Merancang pendekatannya, hal ini meliputi macam datanya, penentuan sampelnya, penentuan metode pengumpulan datanya, melatih para tenaga lapangan dan sebagainya.
- c. Mengumpulkan data.
- d. Menyusun laporan.

3. Implikasi Empiris

Dari hasil penelitian lapangan ditemukan bahwa:

- a. Faktor-faktor internal dan eksternal penyebab mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop mengakses komunikasi dunia maya, faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:
 - 1) Faktor-faktor internal penyebab mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop mengakses komunikasi dunia maya adalah sebagai berikut:
 - a) Rasa ingin menguasai teknologi.
 - b) Rasa ingin berkomunikasi dan menjalin silaturahmi dengan teman.

2) Faktor-faktor eksternal penyebab mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop mengakses komunikasi dunia maya adalah sebagai berikut:

- a) Perkembangan IPTEK yang semakin maju.
- b) Maraknya komunikasi dunia maya di masyarakat.

b. Aktivitas mahasiswa FISIP UNS pengguna laptop dalam jejaring sosial pertemanan komunikasi dunia maya, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menjalin tali silaturahmi dengan teman lama maupun teman baru pada jejaring sosial komunikasi dunia maya (Hanif, Desta, Veronica, dan Wira).
- 2) Mencerahkan perasaan atau berbagi cerita dengan teman pada jejaring sosial komunikasi dunia maya (Desta, Veronica, Wira, dan Chaca).
- 3) Dapat membentuk komunitas dalam jejaring sosial komunikasi dunia maya (Hanif, Desta, Indah, Amin, dan Dila).
- 4) Bertemu atau bertatap muka dengan teman komunikasi dunia maya (Hanif, Indah, dan Wira)
- 5) Mengembangkan bakat menulis (Hanif, Veronica, dan Chaca)

- 6) Peluang bisnis atau usaha pada jejaring sosial komunikasi dunia maya (Widdi, Indah, Veronica, dan Chaca)

C. Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknologi memang diciptakan untuk memecahkan suatu masalah atau problem yang ada di masyarakat, akan tetapi tidak semua hasil dari teknologi baik bagi kehidupan kita. Adakalanya sesuatu masalah tidak dapat dipecahkan dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu kita harus selalu selektif memilih hasil teknologi yang baik bagi kehidupan kita.
2. Komunikasi memang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, dengan komunikasi kita dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman kita kepada orang lain. Akan tetapi, komunikasi akan lebih efektif jika komunikasi antara dua arah atau lebih ini dapat dipahami oleh lawan komunikasinya. Komunikasi secara langsung atau bertatap muka akan lebih baik daripada komunikasi melalui media, sebab komunikasi yang dilakukan melalui media terkadang menimbulkan kesalahpahaman atau penafsiran yang salah oleh lawan bicara kita.
3. Untuk mengakses komunikasi dunia maya seharusnya tidak berlebihan, sebab dengan mengakses komunikasi dunia maya dengan

berlebihan akan menimbulkan suatu kerugian yaitu rugi waktu atau banyak waktu yang terbuang dengan sia-sia. Banyak waktu yang terbuang ini akan menimbulkan masalah terutama bagi mahasiswa yaitu tugas mereka akan terbengkalai. Maka dari itu kita sebagai mahasiswa harus dapat membagi waktu dengan baik.

4. Selalu berhati-hati dengan akun jejaring sosial yang kita miliki, sebab banyak pula kejahatan yang dapat merugikan akun jejaring sosial milik kita, sehingga kita dapat meminimalisir kejahatan pada dunia maya berupa pembajakan akun jejaring sosial milik kita.
5. Dalam berkomunikasi di dunia maya seharusnya kita lebih selektif dalam memilih teman, sebab banyaknya kejahatan yang terjadi pada dunia maya. Dan dalam berkomunikasi di dunia maya kita juga harus waspada menjaga diri sendiri jangan terlalu percaya dengan orang yang baru saja dikenal.

6. Daftar Pustaka

7.

8. Chandraleka, Happy. 2008. *Gaul Asyik Di Milis Yahoo Groups*. Yogyakarta: Andi Offset
9. Priyambodo, Tri Kuntoro. & Heriadi Dodi. 2005. *Jaringan Wifi Dan Implementasi*. Yogyakarta: Andi Offset
10. Madcoms. 2009. *Menjadi Terkenal Lewat Facebook*. Yogyakarta: Andi Offset
11. Madcoms. 2009. *Gaul Berteman Lewat Facebook*. Yogyakarta: Andi Offset
12. Lani, Sidharta. 1996. *Internet Informasi Bebas Hambatan*. Jakarta: Gramedia

13. Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Posrealitas Realitas kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra
14. Ritzer, George. 2004. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta : PT. Raja GrafindoPersada
15. Ritzer, George. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
16. Salim, Agus. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta : PT. Tiara Wacana
17. Slamet, Yulius. 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta : Sebelas Maret University Press.
18. Soekanto, Soerjono. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : PT. Raja GrafindoPersada
19. Sutopo. HB. 2002. *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta : Sebelas Maret University Press

20. Website:

21. <http://www.egs.edu/faculty/ baudrillard.html#top> Jean Baudrillard Tentang Simulacra Dan Hippierealitas diakses tanggal 30 Desember 2009 pukul 13.10 wib
22. <http://www.infed.org/thinkers/ baudrillard.htm> Baudrillard Dan Beberapa Karyanya diakses tanggal 30 Desember 2009 pukul 13.20 wib
23. <http://persekongkolansukabaca.blogspot.com/2009/07/matrix-dan-jean-baudrillards-simulacra.html> Kebudayaan Postmodern Jean Baudrillard diakses tanggal 30 Desember 2009 pukul 13.30 wib

24. <http://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa> Wikipedia Mahasiswa diakses tanggal 20 Januari pukul 05.58 wib
25. <http://jogja-style.blogspot.com/2008/06/kepemilikan-laptop-menjadi-duniamaya.html> Trend Laptop Yang Semakin Marak Di Masyarakat diakses tanggal 20 januari 2010 pukul 10.05 wib
26. <http://jogja-style.blogspot.com/2008/06/kepemilikan-laptop-menjadi-gaya-hidup.html> Laptop Tren Bagi Mahasiswa diakses tanggal 20 januari 2010 pukul 10.05 wib
27. <http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi> Wikipedia Komunikasi diakses tanggal 31 Januari 2010 pukul 05.23 wib
28. <http://ulil.net/2008/11/27/beberapa-observasi-tentang-komunikasi-di-dunia-maya> Komunikasi Dunia Maya Dalam Perkembangannya diakses tanggal 01 Febuari 2010 pukul 05.21 wib
29. <http://meiliemma.wordpress.com/2006/10/17/definisi-komunikasi/> Tor Mata Kuliah Komunikasi Massa diakses tanggal 2 Febuari 2010 pukul 06.10 wib
- 30.
- 31. Jurnal Internasional :**
32. <http://www.sociology.org/content/2007/tier1/ajana.html> Goldsmiths College, Universitas London btihaj77@yahoo.com diakses tanggal 14 Febuari 2010 pukul 06.55 wib
33. <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue4/parks.html> diakses tanggal 1 maret 2010 pukul 13.00 wib
- 34.
- 35.

